MIDGÅRD 3

GEOGRAFI & HISTORIA

SÖDRA MÖRKMÅRDEN

GEOGRAFI & HISTORIA

Originalets titel: Southern Mirkwood
Konstruktörer: Susan Tyler Hitchcock, Peter Fenlon
Översättning: Jonas och Mari-Anne Lindblom
Redigering: Anders Blixt, Ewiz Ehrsson, Olle Sahlin
Omslag: Michael Whelan
Illustrationer: Martin Munthe, Charles Peale
Grafisk produktion: Stefan Thulin
Original: Anne Charlotte Ytter, Charlotte Göthlin
Originalkartor: Peter Fenlon
Svenska versioner: Ann-Sophie Qvarnström, Anne Charlotte Ytter
Tryck: Tryckproduktion, Västerås 1988



På flodfärdens tredje dag började landskapet långsamt ändra karaktär. Skogen tunnades ut och försvann så småningom alldeles. Till vänster om dem sträckte sig på den östra stranden några långa, formlösa sluttningar upp mot himmelsranden. Bruna och förbrända såg de ut, som om eld farit fram över dem och ej lämnat kvar ett enda spår av växande liv. Det var en ogästvänlig ödemark, där inte ens en bruten trädstam eller en stenbumlings djärva kontur störde den enformiga ödsligheten. De hade kommit till Bruna landet, som vidsträckt och kalt bredde ut sig mellan södra Mörkmården och Emyn Muils kullar. Om det var pest, krig eller fiendens nidingsdåd, som hade åstadkommit förödelsen i detta område, visste inte ens Aragorn att berätta.

Även på den västra stranden var landskapet utan träd, men där var det flackt och på flera ställen såg de vidsträckta härliga grässlätter. På den sidan passerade de också igenom hela skogar av vass, så hög att den skymde all utsikt mot väster där de små båtarna kom dansande förbi längs dess vajande rand. Dess mörka, vissnande plymer böjdes och svajade i den kyliga, lätta brisen och susade mjukt och sorgset. Där vassen öppnade sig kunde Frodo här och var fånga glimtar av böljande, gröna ängar, och i ett avlägset fjärran såg han åsar glimma i solnedgången. Längst borta vid horisonten skymtade en mörk linje, där Dimmiga bergens södra utlöpare tornade bort.

De såg inga tecken till några som helst levande varelser utom fåglar. Men sådana fanns det oräkneliga mängder. Små och osynliga fjäderfän visslade och pep i vassen. Ett par gånger hörde de dånet och vinandet av svanvingar, och när de blickade uppåt varseblev de majestätiska sträck som avtecknade sig mot skyn.

"Svanar", sade Sam, "och jättelika dessutom!"

"Ja", sade Aragorn. "Det är de svarta svanarna."

"Så stort och ödsligt och dystert det här landet verkar", suckade Frodo. "Jag hade alltid trott att när man färdades mot söder, skulle det bli varmare och trevligare och att man skulle lämna vintern bakom sig."

1 RIKTLINJER

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla skriver tillsammans en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De hjälper till att skapa ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelledare som vill leda rollspel som utspelas i JRR Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen-rollspelet (SRR) eller Expert Drakar & Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av andra förberedelser. Vi lägger tonvikten på riktlinjer, inte på absoluta regler. Varje spelledare ska kunna utnyttja materialet på det sätt han själv önskar och göra alla de ändringar i det han anser vara lämpligt.

Professor Tolkiens verk

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försök att nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Förnuftiga språkliga, kulturella och geologiska data används. Det tolkade materialet har skrivits med stor noggrannhet och passar in i definierade mönster och planer. Iron Crown och Äventyrsspel avser inte att detta ska vara den enda eller den rätta tolkningen, utan hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med vår beskrivning av området.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utkomna böcker som redigerats av hans son Christopher kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och trilogin Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

1.1 TERMER

Följande förkortningar och termer används i Äventyrsspels Midgårdsmoduler.

1.1.1 FÖRKORTNINGAR

Egenskaper för rollpersoner

STY	Styrka
STO**	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

Speltermer

AB*	anfallsbonus
abs**	absorbering
bs	bronsstycke(n)
EDD	Expert Drakar & Demoner
FB*	försvarsbonus
FM*	fast manöver
FV**	färdighetsvärde
gs	guldstycke(n)
KP**	kroppspoäng
ks	kopparstycke(n)
ms	mithrilstycke
R*	rang
r	radie
rd*	rond (=2 SR)
RP	rollperson(er)
RM*	rörlig manöver
RT	rustningstyp
S**	Skicklighetsvärde
SL	spelledare
SLP	spelledarperson
SR**	stridsrunda (=0,5 rd)
SRR	Sagan om Ringen-rollspelet
ss	silverstycke(n)
T	tärning(ar)
ts	tennstycke(n)
T100	procenttärningar

*SRR, **EDD

Midgårda termer

2Å	Andra Åldern
3Å	Tredje Åldern
4Å	Fjärde Åldern
Ad	Adûnaiska
As	Asdriagiska
Be	Betheuriska (skogsalviska)
Kh	Khuzdûl (dvärgiska)
Or	Orchiska
Q	Quenya
R	Rohirriska
Rh	Rhovaniska
S	Sindarin
Sa	Sagathiska
SoR	Sagan om Ringen (trilogin)
Ss	Svarta språket
Vg	Variagiska
V	Väströna

1.1.2 UPPSLAGSDEL

Här nedan beskrivs några viktiga begrepp. De flesta termer och översättningar från Bilbo och Sagan om Ringen finns även i den egentliga texten.

Alver: Midgårds alver skiljer sig från de alver som förekommer i Drakar & Demoners grundregler och monsterböcker. Det rör sig om totalt olika släkten ("eldar" respektive "palaeoanthropus nobilis"), vars enda beröringspunkt är namnet. Använd följande tabell för eldars grundegenskaper.

	Silvan	Sinda	Noldo	Peredhel
STY	2T6+3	3T6	4T6	3T6
STO	2T6+3	3T6	3T6+4	3T6+4
FYS	3T6+6	3T6+6	4T6+6	3T6+4
SMI	3T6+6	3T6+6	3T6+6	3T6+4
INT	4T6	4T6	4T6	4T6
PSY	4T6	4T6	4T6	4T6
KAR	4T6	4T6	4T6	4T6

Angmar: *(S. "Järnets hem")*. Angmar grundas omkring 3Å 1300 av Häxmästaren, nazgûlernas herre. Riket ligger i och utmed de norra delarna av Dimmiga Bergen, på nordöstra Eriadors högplatå. Perioden 1301–1974 för Angmar krig mot Arthedain, Cardolan och Rhudaur, de tre stater dúnedain har upprättat som efterföljare till Arnor.

Arnor: *(S. "Konungens land"* eller *"Kungligt land")*. Arnor, som omspände större delen av Eriador, var det nordligaste av Dún-

edains två "exilriken". Dess systerland i söder är Gondor. Båda länderna grundades av Elendil 2Å 3320 och befolkadess av de trogna dúnedain (Edain) som klarat sig från Númenors undergång. Arnor delades 3Å 861 i tre stater: Arthedain, Cardolan och Rhudaur.

Calenardhon: *(S. "Grönt område")*. De vidsträckta gräsbevuxna slätterna mellan Isenfloden och Anduin. I norr gränsar de mot Lindelöve å, i söder mot Vita Bergen. Den viktigaste staden 3Å 1640 är Calmirë. 3Å 2510 skänks detta område åt rohirrim, som ger det namnet Rohan.

Dúnedain: *(S. "Edain från väster", sing. Dúnadan)*. Avkomlingar till de Edain som bosatte sig i Númenor omkring 2Å 32. Dúnedain återvände till Midgård för att utforska, handla, kolonisera och senare erövra många områden utmed Endors västra, södra och östra kuster under Andra Åldern.

Dessvärre ledde deras övermod till ett försök att erövra Odödlighetens länder. Resultatet blev att Eru förstörde deras hemö 2Å 3319. De som kallades De Trogna motsatte sig den politik och det högmod som ledde till katastrofen och de räddades när Númenor sjönk. De seglade till nordvästra Midgård, där de grundade kungarikena Arnor och Gondor.

Fast det är glest befolkat har Arthedain den mest renordlade dúnedain-kulturen i Midgård. Många "Otrogna" eller "svarta númenoriter" överlevde också, och bildade kolonier eller oberoende stater som t ex Umbar.

Ordet "dúnedain" betecknar númenoriterna och deras avkomlingar i Midgård, människor med avsevärd fysisk och psykisk styrka, lång medellivslängd och en rik, alvinfluerad kultur. Deras modersmål är adûnaiska.

Éothraim: *(Rh. "Lysande ryttare")* De sex stammar av nordmannaryttare som bebor södra Rhovanions slätt till 3Å 1856-99. De kallar sig själva éothraim, en förkortning av Gimútéothraim *(Rh. "de lysande hästarnas församling")*. Från deras kultur härstammar éothéod och rohirrim. Éothraim beskrivs ingående i kapitel 3 i Midgårdsmodulen *Rohan*.

Gondor: *(S. "Stenland")* Dúnedains södra kungarike. Det omfattar ett flertal områden (medsols norrifrån): Calenardhon, Anórien, Ithilien, Lebennin, Belfalas, Lamedon, Anfalas och Andrast. Osgiliath vid Anduin är dess huvudstad till 3Å 1640, då tronen flyttas till Minas Anor (Minas Tirith).

Laen: En oförstörbar bergart med glaslik struktur och med styrka och seghet som det bästa stål. Normalt påträffas laen i unika vulkaniska "proppar", pelare av sten, som härdats i schakt i sovande eller utslocknade vulkaner. Dessa fyndigheter motsvarar det land som formades under kampen mellan Morgoth och Valar, när Midgård skapades. Den mest kända fyndorten är Isengård. Svart laen är den vanligaste, men ett antal genomskinliga och färgade varianter förekommer också. Numenoriterna var de enda, som i större skala bearbetade ämnet. Men alver och dvärgar känner till ämnets värde och egenart, och konsten att bearbeta laen är fortfarande bara känd i ytterst små kretsar. Det är ett legendariskt material och få människor känner igen eller förstår att använda laen.

Mörkmården: Den stora skog som alverna kallar Taur-e-Ndaedlos *(S. "Stora Fruktans Skog")*. I likhet med Gamla Skogen och Fangorn är den en rest av den stora skog, som en gång täckte större delen av nordvästra Midgård. Före slutet av första årtusendet av Tredje Åldern var den känd som "Grönmården den stora", men Saurons Skugga förändrade därefter dess flora och fauna och skogen blev en mörkare plats. Norra Mörkmården är området norr om Men-i-Naugrim.

Nordmän: *(S. "Forodrim")*. Kallas också nordröner. En grupp högväxta, starka och ljushyade folkslag. Nordmännen i Rhovanion 3Å 1640 omfattar skogsfolket, slättfolket gramuz, stadsborna vid Esgaroth, éothraim och beijabar.

Rhovanion: *(S. "Vildmark", bokst. "Vild plats")*. Kallas även Vilda landet. Traditionellt innefattar detta område allt land söder om Ered Mithrin och norr om Mordor mellan Dimmiga bergen och Carnen. Men riket med samma namn var det område, som regerades av nordmannakungen Vidugavia under 1300-talet i Tredje Åldern. Det var området öster om Mörkmården och väster om Celduin. Enligt en del källor utgör Celduin östgränsen för den vidare geografiska sträckningen. Detta område inkluderar Mörkmården och termen används i denna modul i dess vidare bemärkelse.

Rohan: *(S. "Hästland")* Calenardhon efter 3Å 2510. Kallas "Riddersmark" eller bara "Mark" av innevånarna. Detta land beskrivs i detalj i kapitel 5 i Midgårdsmodulen *Rohan*.

1.2 DIN KAMPANJ

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen: Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och skapande av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t ex egenskapsvärden, bonus och färdigheter — sifforna hör ju ihop med en viss bestämd spelmekanik. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

Kom ihåg att rollspel till sin natur är en skapande erfarenhet, och att den enskilde spelledaren eller spelaren bör känna sig fri att ta med sina egna idéer i sitt spel.

Följande steg kan vara lämpliga när man börjar sätta sig in i det område vi beskriver här:

1. Läs igenom hela häftet så att du får en helhetsuppfattning av området.

2. Välj tidsperiod för din kampanj. Om du väljer att spela vid början eller slutet av Tredje Åldern eller i början av Fjärde Åldern, så lägg särskilt märke till avsnittet som behandlar området "under andra perioder". Där får spelledaren allmänna råd om vad man bör tänka på när man använder en annan tid än den som vi valt i texten. Vi valde att förlägga äventyren i häftet till mitten av Tredje Åldern eftersom vi tyckte att det var en särskilt spännande epok, men du kanske föredrar någon annan tid.

3. Tag fram eventuellt ytterligare källmaterial som du behöver (se avsnittet om litteratur).

4. Utforska den period du valt och sätt ihop de skisser och planer du behöver förutom dem som finns i häftet.

5. Skapa en övergripande miljö för kampanjen. Använd många kartor; det underlättar att skapa en trovärdig värld med utrymme för kreativitet. Att ha goda grunddata ger dig flexibilitet att utveckla slumphändelser och områden.

1.3 SRR OCH EDD

Om man vill omvandla data mellan SRR och EDD kan man använda följande system Det ska bara ses som en riktlinje och ingenting som man måste följa slaviskt. Spelsystemen är mycket olika och problem är oundvikliga. Modulen kan användas med båda spelsystemen utan att SL behöver tänka särskilt mycket på omvandlingar, då vi har varit så noggranna som möjligt med att ge dubbla informationer där det behövs.

1.3.1 FÄRDIGHETER

För att omvandla SRRs färdighetsbonusar till EDDs färdighetsvärden är det bara att ta den slutliga, summerade bonusen där både nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus och andra finns inräknade och dividera med 5 (avrunda nedåt). Resultatet är färdighetsvärdet för EDD. När det gäller EDD-färdigheter kategori B, t ex Simma, ska man dividera med 20.

1.3.2 YRKEN

När man konverterar yrken från det ena spelet till det andra måste man tänka på att begreppen har helt olika betydelse i de två spelen. I SRR medför yrket en strikt begränsning av rollpersonens förmågor under hela hans liv, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer i spel. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte nödvändigtvis följt den slaviskt. Munkar (EDD) förekommer överhuvud taget inte Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många vitt skilda yrken i SRR.

Yrkestabellen

SRR	EDD
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Animist	Magiker, lärd man
Magiker	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/ sjöfarare, riddare

1.3.3 GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna motsvarar ungefär samma sak i de båda spelsystemen. Det som i EDD kallas KARisma motsvaras av PERsonlighet i SRR. STOrlek förekommer inte i SRR och UTSeende inte i EDD. Magikers SRR-rang brukar adderas till deras EDD-PSY.

När man ska omvandla färdighetsvärden från det ena spelet till det andra så kan man använda omvandlingstabellen.

Omvandlingstabell

SRR	EDD
102*	20*
101	19
100	18
98-99	17
95-97	16
90-94	15
85-89	14
75-84	13
65-74	12
50-64	11
35-49	10
25-34	9
15-24	8
10-14	7
5-9	6
3-4	5
2	4
1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv).

1.3.4 MAGI

De två magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra lättanvända konverteringsregler. Vi har försökt gå tillväga med sunt förnuft när vi har gjort omvandlingar och vi kan endast rekommendera varje SL att göra sammaledes. I EDD är endast magiker magikunniga, vilket innebär att SRR-personer som inte är animister eller magiker förlorar alla formellistor vid en konvertering.

Man kan göra vissa noteringar för EDD:

- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig onödig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Kom ihåg de ord Gandalf sa vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Dugliga magiker är extremt sällsynta i Midgård. Eventuellt bör spelarnas rollpersoner inte få vara magiker. Dubblera också alla kostnader för att lära sig magiskolor och besvärjelser. Eventuellt kan man sätta gränser på högsta färdighetsvärde i magiskolor och högsta skicklighetsvärde för besvärjelser.

1.3.5 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård förekommer exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), d v s mer än vad spelarnas rollpersoner kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Bakgrunden till detta är att om spelarnas rollpersoner blir för mäktiga så skulle de kunna skriva om Midgårds historia, något som av förklarliga skäl är oacceptabelt. Tänk om Gandalf skulle få en konkurrent som tillhörde en spelare? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att låta begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper över vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte få grundegenskaper som överstiger 18. Vidare får inte en hjälte sin KAR automatiskt höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte får höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde. Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

1.3.6 SVÅRIGHETSGRADER

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur

svår handlingen blir att utföra. I tabellen för Svårighetsgrader ser man hur detta påverkar bonusen i SRR och CL i EDD.

Svårighetstabell

Grad	SRR	EDD
Rutin	+30	+2
Mycket lätt	+20	+0
Lätt	+10	+0
Normalt	±0	±0
Svårt	–10	–2
Mycket svårt	–20	–5
Extremt svårt	–30	–10
Vansinnigt	–50	–15
Absurt	–70	–20

1.3.7 VALUTA

Mynten i Midgård har ett annat värde än de vanliga i EDD. Vidare finns fler myntsorter. Mynttabellen visar växlingskurserna. Den noggranne kommer att upptäcka att skillnaden mellan varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det är inte så märkligt, eftersom spelkonstruktörer har olika åsikter om vad saker kostar. Skillnaderna har absolut ingen väsentlig inverkan på spelet, så använd prislistorna i det spel som spelas.

Mynttabell

Midgård	Expert
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km

2 NATUR

För länge sedan fick södra Rhovanion namnet Södra Vildmarken. Trots människobosättningar har Naturen alltid varit härskare i denna region av skog och slätter. Alla som vistas i Rhovanion måste bereda sig på dagliga nappatag med Naturens nyckfulla krafter. Varje grupp, som har slagit sig ned här — oavsett om det rör sig om beijabar, de vilda orcherna eller Vidugavias ståtliga nordmän — har tvingats hitta metoder att anpassa sina liv till naturens krav.

Vegetationen har särskild betydelse i detta område som domineras av den skog som en gång kallades Grönmården den stora. I varje hörn av skogsriket är Naturen härskare och för att leva bekvämt här måste man lära sig identifiera och samla vildväxande nyttiga örter och — något som är lika viktigt — att identifiera och förstå sig på de giftiga växter som Naturen lika generöst har spritt i skogen och över slätterna.

En gång i tiden var skogen strålande vacker och de ljuvaste blomster förskönade Talath Harrochs slätter. En gång i tiden besjöng alverna här årstiderna, och Naturen framstod som lugn och förlåtande. Men den tiden är förbi — kanske inte för alltid, men nu, 3Å 1640, är det få invånare i södra Rhovanion som väntar sig att livet ska bli lättare.

Under åren av återhämtning efter den Stora Pesten, som drabbade södra Rhovanion lika hårt som Gondor, har befolkningen varit utlämnad åt naturens godtycke. Vädret har blivit kärvare, och med Pesten har andra, nya sjukdomar dykt upp. Enstaka fall av Pest drabbar fortfarande invånarna i södra Rhovanion, kanske på grund av de talrika flyktingarna.

Ingen vistas i området utan att känna av skuggan från Dol Guldur. Medan endast de visaste har en aning om varför detta berg utstrålar en sådan fasansfull ond kraft, vet alla att från detta berg kommer ondskans stank och dödens skugga. Det mesta av det lidande som drabbat Södra Rhovanion kan spåras till denna förhäxade, skrovliga bergstopp.

Ändå har konflikter uppstått som tydligen inte har vållats av detta bergs ondska. Södra Rhovanion har blivit krigsskådeplats för andra länders arméer. Gondors mäktiga kungar har, i sina försök att underkuva österländska

stammar, bringat krig och blodsutgjutelse till ett land som en gång var föga mer än ett genomfartsland för vandringsmän. Få krig har startats av invånarna själva, men många konflikter utspelar sig ändå på deras berg och slätter och tvingar dem att ta till vapen för att försvara sina hem.

Det är praktiskt att dela upp södra Rhovanion i fyra områden. Invånarna i området har gett de fyra delarna namn: i nordväst Angaladh, den gamla skogens hjärta, i nordöst Aur Esgalabar (ursprungligen kallat Rómeniaur), där skog möter slätt, i sydöst Talath Harroch — vanligtvis kallad Slätterna — där slättfolken éothraim, sagather, logather och asdriager tämjer vildhästar och i sydväst Nan Lothanduin eller Nan Anduin, en omväxlande region, som sträcker sig från Anduinflodens dalgång till Bruna landets ödslighet. I Gondor anser man hela södra Rhovanion vara en del av provinsen Dor Rhúnen.

2.1 TOPOGRAFI

Topografiskt domineras Södra Rhovanion av Anduins floddal i väster, Mörkmårdens skogssluttningar, som sträcker sig från sydväst till nordost och Talath Harrochs trädlösa slätter i sydost. Södra utlöparna faller lodrätt 90 m ned mot Stora floden, men Mörkmårdens mellersta del sluttar mjukt mot väster, ett av skälen till att dessa dalar söder om Gamla skogsvägen alltid har varit befolkade. De branta sydsluttningarna bryts också av Dol Guldurs skarpa konturer, denna öppna vulkankägla, som reser sig till en höjd av 1095 m över havet.

2.1.1 DOL GULDUR

En halv dags färd in i skogen står vulkankäglan med sina grova, svarta, spetsiga klippfingrar hotfullt riktade mot himlen. Med dess krön kan det ses torna upp sig på mycket långt håll. De skarpsynta alverna kan faktiskt se berget från Södra vaden invid Calenardhon eller från Lórien. De kallade det en gång "Amon Lanc", "det Nakna berget", ty en gång var det troligen en aktiv vulkan, och vad som återstår i dag är en skrämmande tom kägla, en vass skarpkantad cirkel, som sticker upp mot skyn. Järnbeklädda fästningsmurar löper runt vulkantoppens spetsar och får det hotfulla berget att verka ännu mer ointagligt. Mörkmårdens täta dunkel verkar nästan muntert jämfört med den grymma bergstoppen.

Dol Guldur trotsar alla försök till förklaring, utom möjligen av de visaste dvärgar. De som under senaste årtusendet vågat bestiga toppen säger att för den som tittar ner i dessa djup, verkar det helt vittrande och övergivet. Men nya rykten antyder, att ett hänsynslöst band av orcher, lett av en ond besvärjare har gjort det ruttnande fästet till sitt hem. Sprickor i väggarna och ruttet timmer i det trävirke, som syns från yttre brämet, får det gamla bergscitadellet att verka mer sårbart än det var när det byggdes för länge sedan. Dock kan detta yttre sken av förfall eventuellt bara utgöra ett medvetet bedrägeri från invånare djupt inne i vulkankäglan.

Muller som då och då hörs från Dol Guldurs inre har fått alver och människor att hålla sig borta från den ogästvänliga toppen, även om den synbarligen varit övergiven. Människorna i regionen brukade en gång sjunga om den urtida ande som reste dessa spetsiga bergstoppar för länge sedan, men barnen drömde mardrömmar sedan de hade hört sången och den kom därför att framföras allt mer sällan och i dag är den nästan glömd.

Många vulkaner utspyr rik, bördig aska, men inte Amon Lanc. Saurons gift har kvävt denna till synes sovande bergstopps livsflöde. Resterna av höga, majestätiska träd står nu som naken, raggig drivved och på marken mellan dem växer vresiga buskar på denna dystra plats. Alver berättar att de minns tiden, när gula rosenbuskar, inte snårigt buskage, växte runt Amon Lanc.

2.1.2 FLODDALARNA

Inte alla södra Rhovanions platser ruvar på sådan ondska som Dol Guldur. Till och med inom denna fruktansvärda bergstopps skugga ligger bördiga dalar. Där Anduin ringlar fram ligger bördig åkermark. Tre sådana områden är stora nog att bära egna namn. Thórlorien, störst av de tre, sträcker sig västerut till Silverfårans sammanflöde med Anduin. Genom Thórlorien gick vägen till Lórien, en väg, som

ger en lättare börda med varje steg västerut. Ändå föredrar många att stanna i Thórlorien, hur frestande vägen mot väster än må vara, och de väljer åkerbrukarnas enkla liv framför att följa alvernas förtrollande levnadssätt.

Söder om Thórlorien ligger två områden med stort strategiskt värde: Norra Vaden och Södra Vaden. Dessa är en förlängning av Hedemyras porösa veck som garneras med långa, oskyddade spröt av sedimentär berggrund. Själva vadställena ligger där Anduin flyter över hyllor av sådan berggrund, vidgar sig och störtar framåt i breda, grunda forsar innan den sveper in i Emyn Muil. Här kan man ta sig över utan svårighet och följdaktligen har Vaden varit med om många folkvandringar. De är den traditionella kommunikations- och invasionsvägen in i Calenardhon och det var därför som Romendacil II befäste höjderna ovanför dem. Argonath, som avbildar Isildur och Anárion, markerar Gondors nordgräns. Många slag har ägt rum här för att ifrågasätta Gondors herravälde över regionen, men alltsedan Atanatar I:s tid har Rhovanion söder om Mörkmården hållits av Gondor.

2.1.3 TALATH HARROCH

Den del av Mörkmården som vetter mot öster sluttar mjukt neråt tills den övergår i Talath Harrochs grässlätter. Där slätten närmar sig Anduins floddal, söder och öster om Vaden, bryts dock landskapet av det ärr, som kallas Bruna landet. Dess ofruktbara, porösa kullar liknar sina motsvarigheter i Hedemyra på andra sidan Anduin. Dessa kullar skulpterades ursprungligen som jättelika trädgårdssängar av entiskorna, som genom ett underjordiskt bevattningssystem skapade ett paradis här för länge sedan. I dag kröner kort, torrt präriegräs dessa kullar och ger området dess dystra namn. En del tror att man skulle kunna hitta stora skatter om man kunde gräva sig ner under Bruna landet: entiskornas redskap, deras lager av utsäde, kanske även hela skördar från deras sägenomspunna trädgårdar.

Denna region beskrivs mer ingående i Midgårdsmodulen *Rohan*, kapitel 3.

2.1.4 VÄGAR

Genom Nan Lothanduin sträcker sig vägen till Morannon. Gamla skogsvägen löper fortfarande i öst-västlig riktning längs Södra Rhovanions norra gräns, och den används mera nu än under tidigare decennier på grund av den ström av flyktingar som flyr västerut undan Pestens härjningar. Dessa två vägar utgör de viktigaste allmänna genomfartsleder som används av alla i 3Å 1640.

Eftersom bosättningarna är koncentrerade till Anduins dalgång och parallellt med den, går många mindre vägar i området genom dess östra del och underlättar resor längs floden. Över Talath Harroch går färre vägar. En flera hundra år gammal väg skär fortfarande genom Östbukten upp till Mörkmårdens pass. Några säger, att det var Ärofulla vägen upp till Vidugavias bergscitadell, ty hans gamla huvudstad Buhr Widu ligger fortfarande en knapp mil från Skogen, men andra har en annan uppfattning.

I vilket fall som helst härrör verkligen vägen från Vidugavias tid, ty det var då, som timmer fälldes för byggen, och kolossala arbetshästar släpade gamla stockar från Grönmården till boplatserna på slätterna. Resterna av en väg — ännu idag synlig, om än föga använd — leder bortom skogsbrynet till en ring av gamla ekar och stengravar i en cirkel. Om man behärskar de forna nordmännens tungomål, kan man kanske tyda dessa gravars märkliga inskrifter och få veta mer om de män, som har hedrats med dem.

Bortom denna punkt längs den gamla skogsvägen slingrar sig ytterligare många nya dammiga vägar, stigar och ridvägar och väver sitt mönster genom den täta Mörkmården. Om en karta skulle ritas över alla stigar som alver, människor och andra varelser nyttjar under sina rörelser genom södra Mörkmården, skulle det verka, som om ett komplicerat spetsmönster förbinder Gamla skogsvägen i norr med vägen till Morannon i söder. Men ingen sådan översikt är tillgänglig för dem som kämpar sig fram genom dessa mörka trakter under åren alldeles efter Pesten. Den som mödosamt tränger sig fram genom Mörkmården i dessa dagar, kan mycket väl hamna på en väg som mången annan tidigare vandrat. Ändå torde han i det dystra ljus, som silar ned mellan de förvridna trä-

den, känna sig övertygad om att han ensam banar en helt ny stig.

Först längs skogsbrynet från Östbukten till Dol Guldur — Mörkmårdens Södra utlöpare, som området också kallas, kan en nött stig urskiljas. Men var och en som väljer denna färdväg, riskerar att vara mycket synlig och kan lätt råka ut för de desperata banditer, som är i farten i landet.

2.2 VÄDRET

Årstiderna växlar i södra Rhovanion, dock för det mesta inte med de ytterligheter under vinter och sommar, som drabbar länderna längre norrut. Anduins mäktiga flöde genom västra delen av området håller temperaturerna mellan –10°C och +35°C. Oftast är vädret stabilt i floddalen, men under senaste århundradet tycks det börja bli kallare vintertid.

Samma förändring tycks vara på gång i Södra Mörkmården. Där hindrar skuggorna sommartemperaturen från att gå mycket över 20°C, men vintertid, när de lövfällande träden har tappat sina löv, motverkas den ökande mängden solljus som silar ner till skogens golv, av iskalla vindar, som blåser genom träden från öster.

Så långt tillbaka, som man kan minnas, har Talath Harroch alltid haft kalla vintrar med snöstormar, eftersom inga stora berg eller skogsbestånd hindrar vindarna från att piska tvärsigenom landområdet från Rhûnsjön.

Snödrivor tornar upp sig under de fyra månaderna hård vinter, sedan kommer strax efter snösmältningen vårregnen. Slätternas invånare kallar dessa vårliga skyfall "vårsprång" *(Rh. "fangwindar")*, ty de regn, som regelbundet sveper över slätterna mitt i april och i början av maj, öser ned störtskurar oupphörligt under en vecka, ibland två eller tre. Långsträckta utdikningar och vattenrännor har konstruerats överallt på gårdarna för att skydda hus och odlingar från översvämningar och för att samla en del av vattnet för användning under torrare årstider. Även om dessa "vårsprång" tycks förödande, är de på sätt och vis en nådegåva, då de utgör den enda förutsägbara nederbörd, som Talath Harrochs slätter får fram till nästa snöperiod.

Till nyligen var slätterna det enda område i södra Rhovanion, som ständigt dränktes i snö vintertid. Men täta snöfall drabbade Dol Guldur med början på 1000-talet i Tredje åldern, och med varje århundrades nästan omärkliga förändringar blev skogarna norr om Dol Guldur allt kallare. Pestens härjningar (3Å 1635–36) förvärrades i södra Rhovanion av vädret. För första gången i nutid föll snö, som låg kvar i månader, in i den tid som alverna förr ansåg vara vår. Bitande vindar och snöstormar drabbade också Bruna landet, och bara de som hade upptäckt de otaliga underjordiska hålorna överlevde vintern i Talath Harroch. Ingen vet vad man ska vänta sig av vädret när 3Å 1640 började. Ryktet säger, att om vintern var så fruktansvärd, kan den kommande sommaren bara bli värre.

Andra, speciellt de människostammar, som bor i nordvästra Angalaladh, Skogsfolket och Beijabar, oroar sig över den effekt, som en ovanligt lång och hård frostperiod kan få på Mörkmårdens timmer. En dryg tredjedel av södra Rhovanion är tätt skogbevuxet, och för de flesta stammar som bor här, är träden deras livsnerv. De norra delarna av södra Mörkmården fram till och bortom Gamla skogsvägen bär huvudsakligen lövfällande träd med hårt virke och vintergröna lövträd, men längs skogsbrynet och speciellt i dess södra del växer snår av lövfällande buskar och barrträd.

Endast omkring Dol Guldur avviker vegetationen från detta naturliga mönster. I Dol Guldurs skugga tycks träd inte kunna leva — fastän skogskanten en gång kröp uppför bergssluttningen.

2.4 FLORA

Växt- och djursamhällenas utbredning i Södra Rhovanion följer landets konturer. En grupp djur och växter lever i södra Mörkmårdens hjärta. En helt annan grupp dominerar Slätterna i sydost. Och längs Anduindalen förekommer ytterligare andra växter och djur. Det lättaste sättet att beskriva dessa tre grupper av flora och fauna är att se på varje geografiskt område för sig. Tänk dock på att flyttningar och överlappningar kan förekomma mellan områdena.

2.4.1 MÖRKMÅRDEN

Södra Mörkmårdens mörka och dystra atmosfär uppstod, när de träd, som nu dominerar skogen, fick övertaget. Dessförinnan växte här fjäderbladiga akacior och lågväxande kastanjer med behagfull rymd mellan träden, så att solljuset kunde sila ner genom deras skiftande lövverk.

Därav fick skogen sitt namn, Stora Grönmården. Men när Skuggan föll över regionen, invaderade skadeinsekter akaciorna och den tusenåriga soten fällde kastanjerna. Skinneken och spräckboken förblev oskadade och växte i alltför täta skogssnår med knappt 1,5 m mellan stammarna. Båda trädslagen har en tendens att bli högväxande utan grenar, utmärglade stammar med ett parasoll av lövverk och grenar 12 m ovanför markytan. En skog med sådana träd under dylika betingelser blir precis den dunkla, mörka, fuktiga och dimmiga skog som Södra Mörkmården är.

Skinneken

Trots den fuktskapande effekt skinneken har på skogen, är den ett nyttigt och värdefullt träd. Den är släkt med den vita eken. Dess rundflikiga blad, som är djupröda under sommaren, har ett 5 mm lager mjukt fjun på undersidan. En bädd av skinneksblad är varm och skön. Skinnekar får mycket stora ekollon, feta, runda och stora som plommon, och deras ludna svepeskålar har fjun precis som bladen. De mognar under senhösten och faller ofta ner alla samma dag. Ekorrar och skogskvinnorna tävlar alla om att samla skörden varje år. Lóriens alver skickar ofta patruller över floden för att samla dessa ekollon, som är tillräckligt söta att ätas t.o.m. råa. Inbakade i bröd eller kroppkakor smakar de ännu bättre. Om de skördas snabbt kan de lagras och utgör då värdefull och obegränsat hållbar föda. Då och då kan man påträffa hålor och gropar med ekollon var som helst i Södra Mörkmården, och om de bara förblivit torra under lagringstiden, erbjuder de näring likvärdig den nyskördade ekollon ger.

Spräckboken

Trots att spräckboken vid första anblicken är vacker, anser många att den är hemsökt. Dess bark skimrar i en övernaturligt vit färg, speciellt i nymånens sken. Dess papperslika löv växer så tätt, att den minsta vindil förorsakar ett ändlöst brus, ett ljud som uppkommer genom att löven gnids mot varandra.

Vid midsommartid ramlar spräckbokollonen ner. Otaliga och näringsrika mognar de i taggiga frökapslar, och när de vidrörs av bar hud, producerar de ett brännande gift, som kan paralysera offret. Murar av dessa träd bevakar stigarna till Dol Guldur. Bara om man finner ett sätt att avlägsna de stingande skalen, kan man njuta av bokollonens ljuvliga smak. Bara beijabar använder sig av denna skörd. De skickar ut sina husbjörnar, vilkas läderartade tassar är immuna mot spräckbokens gift. Husbjörnarna tar hem säckar fulla av nötter, som beijabar rostar vid sina enorma eldar. Av hettan öppnas skalen, och de rostade kärnorna inuti är lätta att plocka ut utan fara.

Druvbladsmagnolian

Den ymnigaste av de bredbladiga vintergröna träd, som växer i södra Mörkmården, kallas Druvbladsmagnolia. Dess bark är mjuk och gropig, dess silhuett slank, men inte så hög som ekens och bokens. Den konkurrerar inte med de större träden, utan bildar sina egna dungar i skogen. Dess blad blir mörka och läderartade nästan som ett järneksblad förstorat fem gånger. Dess blommor slår ut under sommaren med blodröda kronblad i nedhängande kalkar.

Vid höjdpunkten av deras blomning — under hela juli — är det omöjligt att närma sig lundar med druvbladsmagnolia: så omsvärmade är de av alla de bin, som beijabar håller. Dess honung är mörkröd. Den är inte bara söt och närande, utan kan också ha berusande effekt om den äts i övermått. Beijabar gör magnoliamjöd av denna honung och dricker detta bara vid de allra högtidligaste festerna.

Rosenträd

De berömda rosenträden i södra Mörkmården växer tätt och högt som en syrenhäck. Rosenröda, mörkröda och helvita blommor växer i klungor över nästan varenda tum av dessa träd, när de blommar under perioden senvår till tidig höst. Häckarna sticker hål på vilken hud som helst med sina nålvassa taggar och är därmed ogenomträngliga för alla inkräktare utom vildgetterna, som äter rätt

igenom dem med törnen och allt.

En legend förtäljer om en alvflicka som kokade ihop nektar från dessa vackra träd, "mirmellen", en dryck av stort värde för magi. Sagan har en viss sanningshalt, ty rosenträden planterades av alverna för länge sedan som en gränsmarkering. Ännu idag använder Lóriens helare trädets dyrbara gåva till att rena kroppen från varje ont gift. Den största koncentrationen av rosenträd kan man ännu finna djupt inne i Angalaladh nära Stora alvcirkeln, men enstaka häckar kan förekomma lite varstans i skogen.

Trumpetbusken

Den skadligaste växten i Södra Mörkmården är den Mjölkvita trumpetbusken eller Jättespikklubban. Den blir upp till 160 cm hög, och alla dess delar avger en äcklig stank, när den krossas. Ofantliga, bleka, trumpetformade blommor, en del 30 cm långa, slår ut på sensommaren. Råkar man komma i deras närhet under pollineringsperioden, riskerar man att överväldigas av dess stank, som då är mångfalt värre när blommorna med kraft kastar ut sina silkiga, vita pollen. Kontakt med pollen från denna växt har gett blindhet och illamående under en vecka, och i extrema fall, galenskap. Grymma mördare bland nordmännen har använt ett extrakt som sanningsserum, eftersom sinnesförvirringen kan lösa ens innersta tankar.

Men det är inte blommorna som är det värsta med denna växt. Mitt under hösten frambringar den en frökapsel stor som en hobhand. Inuti den växer russinstora svarta och beska frön. Ett frö, som torkat mer än tre dagar och stötts till pulver ger en känsla av lyckorus och falskt mod i strid. Två frön kan snabbt döda en människa eller en hob, medan tre frön dräper en dvärg. Det behövs tio för att döda en orch. Bara alver är immuna mot det dödliga spikklubbegiftet.

Ingen vet hur trumpetbusken kom in i Mörkmården, men det är känt att den är en botanisk nykomling. En del gissar, att frön kom till Mörkmården genom utvandringen från söder under Pesten. Men medan just denna växt bara blir 25 cm hög vid flodstränderna, tycks den i Dol Guldurs skugga finna sitt rätta element och växa sig till en höjd på 350 cm.

Din Fuinen

Många klippor och skogssluttningar i Mörkmården tycks vara täckta av en matta med tät och på ett frestande sätt rogivande mossa kallad "Din Fuinen" *(S. "Nattens tystnad").* Varje vandrare skulle gladeligen ta sig ett ögonblicks vila på dylik sval och bekväm bädd. Men se upp! När denna mossa är fullmogen, får tyngden av en människas kropp den att ge ifrån sig en flyktig olja, som man vet orsakar minnesförlust, som varar från en natt till en vecka beroende på en persons intellektuella styrka.

Röd missne

Röd missne är avlägset släkt med munkhättan. Denna 30 cm höga växt är färgstark i sin blomning med purpurrött foder runt den ljusröda blomman. Den kan blomma på de mörkaste av platser. Dess användbarhet som föda inträffar dock inte under blomningsperioden. Då svider och bränner nämligen den äggformade roten på tungan. Men om roten skärdas och bärs omkring under ett månvarv, blir orten söt och mör. En enda rot kan föda tre människor under en vecka.

Lyslav

När man diskuterar Södra Mörkmårdens flora, får man inte glömma lavarna, för vilka denna skog är berömd: lyslaven. Alverna kallar den "Loth-nu-Fuin" eller "Blommor-i-natten". De växer ut från klippor och stubbar likt korall och de fingerlika klungorna i ljusorange och grönt bokstavligen glöder av liv och har använts för att lysa upp mörka platser. I månljuset vajar de sig ofta fram och tillbaka. De blir allt ovanligare, ty människor från söder har upptäckt deras goda smak.

Lavarnas dolda värde ligger dock inte i ätbarheten. De smakar förvisso bra, men de ger inte tillräcklig näring åt någon som har en svår väg att vandra. Däremot innehåller de faktiskt hemliga, magiska beståndsdelar, som vässar alla eggar och ger förmåga att t.o.m. hugga igenom sten. Eggen behöver aldrig slipas igen. För detta ändamål måste lyslaven användas omedelbart efter plockning. Den kan inte plockas och lagras för senare användning som slipmedel.

2.4.2 TALATH HARROCH

För länge sedan var Talath Harrochs slätter uppodlade. Många av de gräs som nu trivs där, har därför visst värde som föda. Men från att ha varit under kontroll odlade växter, har de nu blivit ogräs. Omsorgsfullt studium och vård kan av dessa slätter skapa ett livsuppehållande område, men för dem som går in i Talath Harroch för första gången, verkar de ofruktbara, livlösa och oändliga.

Skvallergräs.

Ett märkligt gräs växer på södra Rhovanions slätter, fastän för den oinitierade dess skiftande växtsätt får det att se ut som många olika grässorter. Det kallas Skvallergräs, ty en varelses beröring av gräset får det att skifta utseende. Märkligt nog har gräset den förunderliga förmågan att skilja mellan olika slags förbipasserande. Den form det antar kan därför användas av en spejare, som känner till företeelsen, för att få reda på vilken slags vandrare som kommit vägen fram.

Eftersom gräset behåller sin nya skepnad en timme efter beröring, erbjuder det en verkligt aktuell information. När en orch berör det, vissnar gräset ner helt. Det lägger sig platt på marken, om en människa vidrör det. Det står rakt som ett träd, när dvärgar vidrör det. En trollkarl får det att sno ihop sig. Bara alver ger det tillbaka dess naturliga, behagfulla enkla skepnad.

Vid en speciell skördetid varje år gör alverna den långa resan längst inifrån djupet av skogen för att samla in skvallergräsets näringsrika frön. Vid denna speciella tidpunkt får en alvs beröring plantan att samla alla sina frön i änden av en hög klase och tillåter därmed en kvick och lätt skörd. Om vid samma tidpunkt en orch eller en människa kommer, faller gräset och dess frön gräver sig snabbt ner i jorden, sedda bara av de allra mest kvickögda.

Slättens vildblomma

Tidig vår kan vara vacker på Talath Harroch tack vare den lilla vildblomma som heter blåöga på väströna. Denna lilla ört blommar före gräsen och ibland sticker den upp från de sista resterna av snö. Varje vår kan man lita på att den lilla blomman förvandlar slätterna till ett hav av blått under första månvarvet. För den som har tålamod kan mycket gott komma från att samla in denna blomma. Plocka 25 av dessa blommor i fullmåne och brygg en kopp te av dem. De ger förbättrad synskärpa, ja för tre år framåt får man lika god syn som den mest skarpögde alv. Tyvärr kan inte heller denna växt lagras utan att den förlorar sin kraft.

Myrstarrgräs

Ett skadligt gräs har nyligen börjat invadera Slätterna, myrstarrgräset. Det har sitt ursprung i de träskliknande sänkorna mellan Hedemyra och Bruna landet längs Anduin inom vadställenas område. Sedan 3Å 1000 har träsken och därmed dessa träskväxter flyttat österut .

Denna art tycks vara mindre beroende av stillastående vatten än andra sumpväxter från Vaden, så den har redan tagit över alla dypölar i Anduindalen i och omkring Bruna landet och hotar att sabotera all återstående växtvariation på Slätterna likaså. Gräset bildar en tät matta och fungerar därmed som en marktäckare, som är lätt att gå och sova på men oanvändbar som föda. Till och med skvallergräsets eller blåögans tunna blad kan man tugga på för att tillfälligt släcka törsten, men myrstarrgräset är torrt och ihåligt. Dess enda värde har upptäckts av Slätternas nordmän, som har förmedlat denna kunskap till andra grannfolk och raser. Om man med yttersta möda lyckas dra upp myrstarrgräset med rötterna, kan de hårda fibrerna vävas samman till vattenfasta rep och korgar.

2.4.3 ANDUINS DALAR

Långvarig bevattning och odling har gjort vegetationen i Anduins dalgång rik och skiftande. Det skulle vara svårt att nämna alla de växter, som trivs i dessa ljuva dalar. Här följer ett axplock av de viktigaste eller mest intressanta.

Dalens träd

Pilträd och al dominerar Anduinflodens stränder i norr på andra sidan floden, mittemot det område på Anduins västra strand, strax söder om Ljusa slätterna, som kallas Stoorheim. Där bodde en gång stoorernas hobfolk

Ingetdera av träden bär ätliga nötter. Men österut mot kanten av det skogsområde, där skogsfolkets stad ligger, förekommer slätek och det knottriga valnötsträdet i allt större utsträckning. Båda producerar ätliga nötter, men dessa ekollon kräver en hel dags mödosam beredning, innan de kan ätas. (Ekollonen blötläggs, krossas och kokas).

Vidare förser både ek och valnöt beijabar med utmärkt bränsle och rejält virke till byggnader, något som är mycket viktigt för skogsfolkets samhällen. En del dispyter angående ägande av skogens träd har uppstått mellan de två folkgrupperna. Dessa träd håller nu på att minska i antal längs södra Mörkmårdens västra kant.

Vildpersimoner

Ett annat viktigt träd förekommer i den del av Anduindalen, som löper västerut från skogen, persimonträdet. I Midgård växer sig persimonerna stora som tomater. De förblir gröna fram till nyårsdagen, då de mognar och glöder korallröda. Dessa persimoner som växer vid älvsbrinken, har av hoberna i Stoorheim alltid räknats som speciella delikatesser. Träden böjer sig ner över floden, så att de måste skördas antingen av en god trädklättrare eller av någon i båt på floden.

Vildsenap

Eftersom Ljusa slätterna, Thórlorien och Vadställena en gång var uppodlade, är många av de växter, som fortfarande frodas där avkomlingar efter forna köksväxter. Den mest framträdande torde vara vildsenap. Dess blågröna blad förgrenar sig från en 60 cm hög stjälk och de har en svag broccolismak fram till blomningen på sensommaren. De frambringar purpurröda frön, små som knappnålshuvuden, svåra att insamla men värdefulla till senapsplåster. Stöt en kopp vildsenapsfrö i en mortel, sätt till några droppar vatten och du har ett plåster, som läker ytliga sår inom en timme och dämpar om än inte botar svårare smärtor. Fröna kan skördas och lagras för senare bruk, men plåstret måste användas omedelbart efter beredning.

Plattrotsört

Vildvass och iris trängs på Anduins sumpiga flodstränder inte bara på Ljusa slätterna utan också i de sällsyntare mossarna som kan förekomma vid Vaden. Om man kan hitta en övergiven vägbank från förr eller kan styra en flodbåt genom vassen, kan man kanske upptäcka den nyttiga sumpväxt, som heter plattrotsört.

Plattrotsörten är en hög vattenväxt. Dess slanka upprättstående stjälk är förankrad i vattnet med sidorötter, som även sticker fram så högt som 30 cm ovanför vattenytan. Växten kan bli 150-200 cm hög och förgrenar sig i spröda stjälkar med papperstunna, langetterade blad och dinglande späda lavendelblå blommor. När frökapslarna mognar på hösten, liknar de böjda nymånar, som dinglar över träsket. Varje skida innehåller tre eller fyra glänsande svarta frön. När de krossas och blandas i dryck, vilken som helst, ingjuter de säkerhet och målmedvetenhet i goda och hederliga sinnen. Om onda varelser äter av dem, blir de yra och förvirrade under 1-4 timmar.

Athelas (Kungsklöver)

Klungor av athelas kan man få se i östra Anduin-dalens torra och bördiga trakter. De markerar de platser, där för länge sedan númenoranska resenärer slog läger över vintern. I Radagasts örtträdgård, som omger Rhosgobel, växer också ett stråk athelas, liksom prov på så gott som alla andra medicinalväxter och magiska örter, som kan påträffas i Midgård.

Radagast har länge haft i sin ägo de magiska örternas ursprungliga rotstockar. Han skördar dem dock sällan och tillåter aldrig någon, vän eller fiende, att plocka hans örter, såvida inte någon därmed kan räddas till liv och lem. Han går med stort allvar in för sin uppgift att samla exemplar av varje ört. Många odlade och vilda växter håller på att bli sällsynta.



2.5 FAUNA

2.5.1 MÖRKMÅRDEN OCH ANDUINDALEN

Trots Skuggan är fortfarande många av skogens djur snälla och godmodiga varelser. Grå ekorrar hoppar från gren till gren ovanför människornas huvuden i sina försök att få tag i nötter. Gökar tycks trivas bland Mörkmårdens växande skuggor, ty deras antal har ökat märkbart under senaste decenniet. Deras hoanden ekar genom skogen vid solens upp- och nedgång. Det finns även rikligt med björnar, vildkatter, vargar och jättespindlar.

Rhosgobels fåglar

Många fåglar har sina boplatser i Mörkmårdens träd, men ingenstans samlas de i så stor mängd som i skogens västra bryn vid Rhosgobel, Radagasts hem. Inte nog med att träden dignar av alla upptänkliga sorters fågelbon, utan även ytterväggarna i Radagasts eget skogsbygdshem är sinnrikt byggda med utsirade fågelholkar, matplatser, sittpinnar av olika höjd och slag och fågelbad. Vid solens uppgång och nedgång är fågelsången bedövande och förtrollande med sina harmonier.

Många av de fåglar, som man kan se i sydvästra Midgård, t.o.m. så långt söderut som i Umbar, gör en sommarpilgrimsfärd till Rhosgobel minst en gång under sin livstid.

Djur hos beijabar.

En annan tillflyktsort för djur är hos beijabar. Dessas relation till Rhovanions djurvärld är legendarisk. Få djur är på kant med beijabar, och de flesta vilda djur räknar dem som goda vänner. Detta beror i huvudsak på deras nedärvda kulturella betoning av Naturen, speciellt då de uråldriga legender, som gav upphov till Björnkulten *(Rh. "Bairakyn")* och den därtill hörande ceremoni, som kallas "Skuiftlaikan" (byte av skepnad el. björnförvandling).

Bara ett fåtal av dagens beijabar behärskar den gamla konsten att byta gestalt — som alla dras förfäder lär ha kunnat — att förvandla sig från människa till djur och ströva omkring nattetid i gestalt av ståtliga björnar. Traktens mest framstående, Beoraborn (klanens nuvarande ledare eller "Waildanbair") och hans unge vän Bornbeneor, äger båda gåvan, men de använder den sparsamt bara vid ceremonier eller när deras släktingars liv är i fara.

Spår av beijabars nedärvda förmåga till björnförvandling finns dock kvar i deras goda förhållande till djur. Minnen från en tid, när de också var djur, har gett dem förmåga att leva sig in i djurens sätt att känna och fungera. Därför kan de också kommunicera med dem genom ord, tankar, blickar och gester.

Sina lantliga hem delar de med hundar, tama husbjörnar, vildkatter, får och ponnyer, och alla dessa hjälper till med hushållssysslorna. Hundarna och björnarna samlar föda (fisk och vegetabilier). Björnarna och snölejonen är vakter och budbärare, medan fåren och ponnyer hjälper till att släpa hem timmer och ser till barnen.

I utbyte mot alla dessa tjänster erbjuder beijabar djuren föda, värme och skydd, och djuren lever ihop med beijabar som familjemedlemmar. De tvekar inte att slå till om en inkräktare hotar. De håller sig nära hemmet. Dock har beijabars snölejon blivit sedda så långt söderut som Södra vadet och så långt österut som Östbukten.

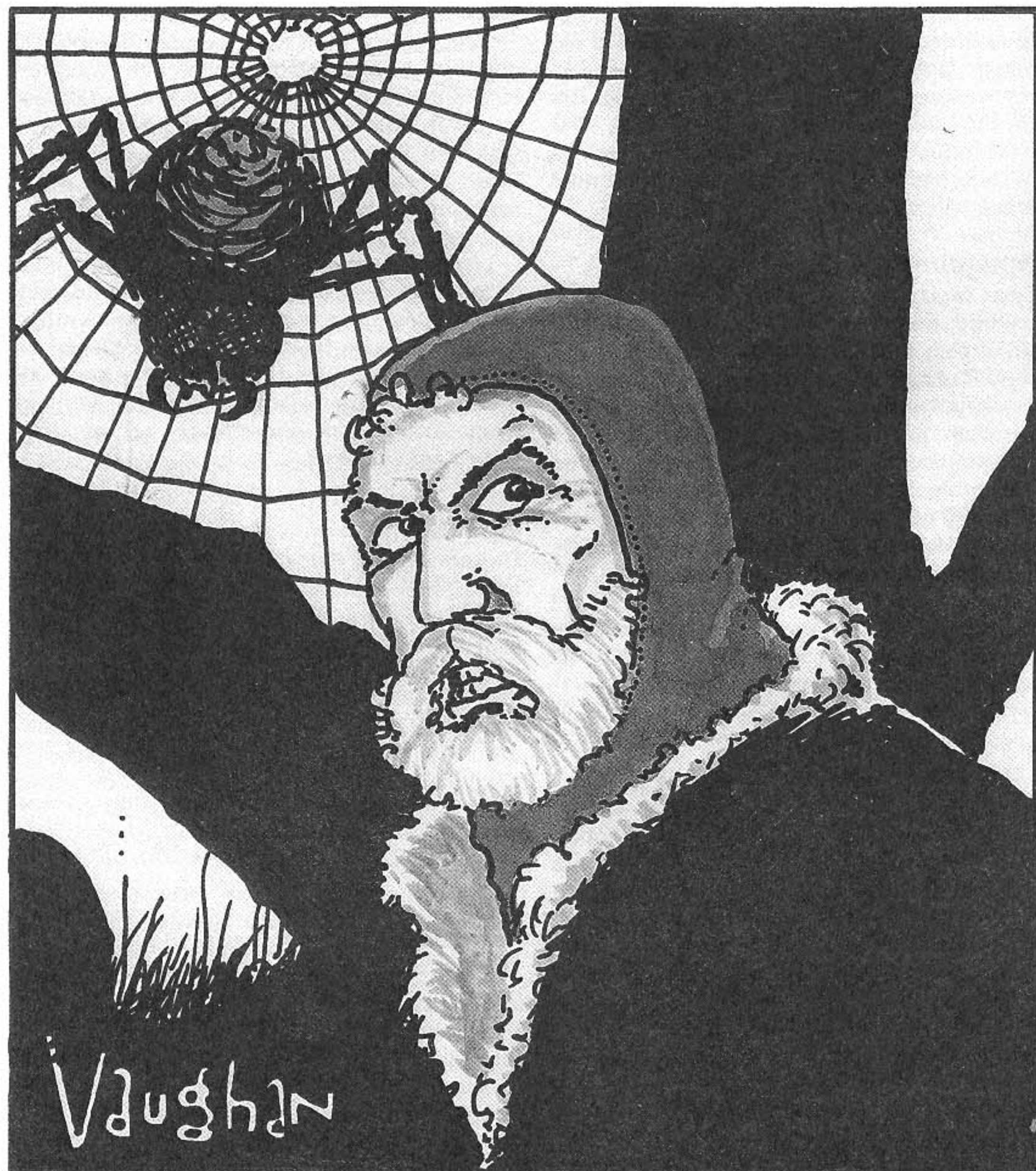
Spindlar

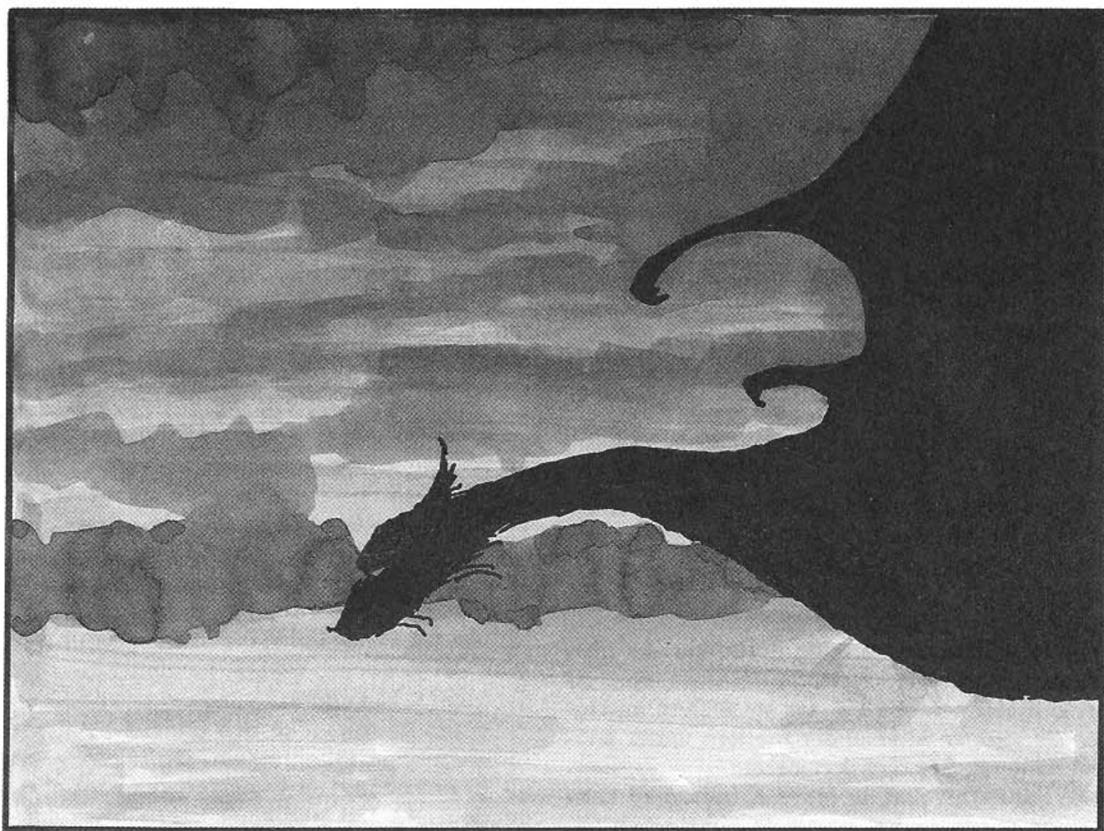
De otrevligaste djur man kan råka ut för, när man reser genom södra Mörkmården är spindlarna. Två skilda arter spindlar spinner sina klibbiga nät i södra Rhovanion. En art, som sprider sig söderut från norra Mörkmården och över Gamla vägen, växer sig stora (upp till 250 cm tvärsöver, benen medräknade). Man riskerar alltså, att helt plötsligt hänga upp och ned i ett träd, snärjd av starka silkestrådar och med kroppen full av ett gift, som sakta förvandlar ens inre organ till ett för en lysten spindel läcker gelé.

Den andra arten — som förekommer koncentrerat i Mörkmårdens sydvästra del, rikligare desto närmare Dol Guldur man kommer — har sitt ursprung i söder. Dessa spindlar är avkomma till den vita spindeln Enna San Sarab, Shelobs äldsta dotter. Dottern håller nu till i Dol Guldurs djup, medan hennes mor föredrar Ephel Duaths hålor. Var trettiosjätte dag kläcker Enna San Sarab fram en ny, tunn äggkapsel full med småspindlar, som ilar ut från de vulkaniska djupen in i Mörkmården.

De växer sällan till sin moders storlek. Hon har inte rört sig ur fläcken på hundratals år och har därför uppnått en enorm storlek: kroppsdiameter 190 cm, vart och ett av hennes bakben minst 6 m, de två frambenen bara 180 cm men försedda med stingande klor.

Hennes avkomma, ennerlingarna, förblir vanligen tillräckligt små för att rymmas i en människohand — de är vita med en blodröd grop på undersidan. De spinner daggfuktiga nät bland trädstammarna i södra Mörkmården och dessa kan skönjas enbart i fullt månljus (och då med svårighet). Det är alldeles för lätt att gå rakt in i ett sådant spindelnät. Spindlarna stinger ilsket, om man tar i dem eller trampar på dem, men de går inte till anfall utan orsak. Deras bett dödar inte, om de inte blir fler än 12 på en timme. De försvagar dock människor i 12 timmar, men de påverkar inte alver.





Emyn Guldurs mörkerbestar

Under senare år har de gamla sagorna om grymma drakar, som kom fram ur Mörkmårdens djup delvis bekräftats. Stora, svarta flygande odjur med piskliknande svansar och stora fladdermusvingar, har siktats mot natthimlen, och en del herdar i Östbukten hävdar, att de har tagit en del av deras förlupna djur. Rapporterna har gett upphov till ett återuppväckande av de gamla historierna om det stora Mörkrets ankomst. Få har kunnat låta bli att misstänka Dol Guldur som upphovet till de oroande händelserna.

Besvärjarens ankomst till Dol Guldur innebar en stor förändring av södra Mörkmårdens karaktär. En gång hette faktiskt hela skogen Grönmården den stora. Men alltsedan 3Å 1100-tal började de raser, som bodde i södra Mörkmården att lägga märke till förändringar i skogens djurliv. Ovanligt aggressiva vargflockar började uppträda. Ofantliga spindlar gjorde livet surt för vandringsmän. Orcher och troll hemsökte näraliggande bebyggelse. På senaste tiden, efter 3Å 1300, har mörkerbestar *(Rh."Winanbar" "frändedräpare")* också gjort skogen till sitt hem, vanligen i högt liggande grottor eller på klipphyllor nedanför utskjutande klipputsprång. En del finns på Emyn Guldur. Dessa varelser har ett vingspann på 9-10 m och är 9 m långa och kan vara avlägset besläktade med forntidens kölddrakar. Morgoth förledde arten under Vredens dagar. Därför flyter Mörkrets förbannelse och hat i deras heta blod. I motsats till de stora Uruloki *(Q. "elddrakar")* kan de inte spruta eld, men de är icke desto mindre fruktansvärda. Deras enorma klor (upp till 25 cm långa) och skräckinjagande käftar (med "bara" 15 cm långa huggtänder) har skänkt många en snabb död.

Därtill kommer deras förkärlek för den mörka natthimlen. De angriper överraskande med en spöklikt ljudlös glidflygning. I dagsljus föredrar de att gå till anfall öppet. I hög hastighet dyker de helt enkelt ner på en fiende med utspärrade klor. Enbart anfallet kan få förödande effekt. Men det värsta av allt är kanske att de ofta samarbetar parvis. Stora mörkerbestar kan bära upp till två mans vikt och de används ofta som riddjur av Saurons nazgûler. Det händer också, att de används av olog-hais befälhavare. Deras ankomst torde ha sammanfallit med Angmars uppkomst för att underlätta förbindelserna mellan Amon Lanc och detta avlägsna nordliga rike. Även som budbärare har de en oroande effekt på omgivande trakters invånare.

2.5.2 TALATH HARROCH

Förutom de kvarvarande nordmännens husdjur, vandrar här fortfarande vilda djur på Talath Harroch. Dessa tar sin tillflykt antingen till skogen eller under marken under snömånaderna. Sex djur dominerar:

Vildhästar, just de hjordar, från vilka Slätternas nordmän har utvalt de finaste och vildaste som husdjur.

Vildgetter, vilda hjordar, som vandrar både på slätterna och i skog, utan tvivel rester av de djur som hölls för kött och mjölk av nordmän i forna dagar.

Culnarix-flockar, ett vilt men fogligt djur, som bara förekommer här.

Enstaka hjordar av **vit boskap** som härstammar från området vid Rhûnsjön och vandrar över östra Talath Harroch.

Den giftiga **egilsormen**.

Uindarlaif, sjakaler, som kom med Pesten (vintern 3Å 1635-6) och som fortfarande hemsöker bergen.

Vildhästar

De nordmän, som tjänade Vidugavia, Rhovanions kung var experter på hästar, både när det gällde avel och ridning. Många av deras forna hem har gått under och deras hjordar har flytt för att förena sig med sina vilda förfäder, som alltid har vandrat på dessa slätter.

Talath Harrochs hästar är stora och tunga, antingen vita eller grå eller en spräcklig kombination av båda. De blir nervösa, när främlingar närmar sig dem. Men om man matar dem med råa ekollon från skinneken, blir de snabbt fogliga, ty nöten har en märklig makt över dessa snabba djur.

Vildgetter

Hästarnas följeslagare är ibland vildgetterna, som också lämnades kvar av nordmännen. Getterna är inte lika fogliga som hästarna. Deras horn växer till 60 cm längd och de har lärt sig att använda dem inte bara för att stångas utan också till att sticka och spetsa en hotande fiende. De äter vad som helst och är oemottagliga för alla gifter utom sådana som kokats ihop av en trollkarl.

Culcarnix

Talath Harrochs märkligaste djur, culcarnix, gräver sina lyor på grässlätterna som jättestora präriehundar. Förr avlades dessa storslagna djur i stora inhägnade kolonier av pälsuppfödare bland nordmännen, som föredrog deras tjocka, silkiga, kastanjebruna pälsar framför alla andra.

Djuren är oskadliga och ganska söta, som rödbrunaktiga jättemarsvin. De blir ofta upp till 90 cm höga. Det är nästan skamligt att jaga dem, så lätt nedläggs dessa troskyldiga djur med båge och pil. Men handel med culcarnix-skinn är faktiskt sällsynt numera efter Pesten, och bland nordmännens bosättningar över hela Rhovanion torde ett mycket högt pris (upp till 5 ss) betalas för varje culcarnixskinn som erbjuds till försäljning.

Vildboskap

Den vita boskapen i östra Talath Harroch, Dorwinion och vid Rhûns kuster anses av både nordmän och dúnedain vara Araws (Oromës) boskap, och dess horn används både av österlänningar och nordmän till läkedrycker och extra bra (SRR: +10/EDD: +2) sammansatta bågar. Bara drakhorn är värdefullare. Gondors kungar och ståthållare har jagat dem sedan Ostohers tid.

Egilsormen

Innan undarlaif kom, framstod den ofantliga "egilsormen" som slättfolkets största plåga. Under Tredje ålderns tidiga dagar dödade en av dessa ormar den förste nordmannafursten — Egil Eohari — genom att anfalla honom inifrån Östbuktens höga gräs. Efter Egils död drev nordmännen ormarna österut in i Talath

Harroch. De använde hundar, bågar och vildsvinsspjut till att förjaga sin fruktansvärde fiende, som fått sitt namn efter grundaren av den första nordmannabosättningen öster om Mörkmården.

Egilsormen är ett snabbt rovdjur, som lever i gräset och livnär sig på gnagare, ägg, småboskap och enstaka mänskliga dumbommar. Krälande under sen eftermiddag eller tidig kväll följer dessa gulbruna djur tyst vittringen av den utvalda måltiden. Sedan slår de till på ett av två sätt: antingen genom att lamslå bytet med en välriktad giftdusch, som kan styras in i offrets öga från ett avstånd upp till tre meter eller genom att bita det intet ont anande offret och injicera ett dödligt gift i såret. Deras 7,5 cm långa gifttänder kan, vet man, tränga igenom härdat läder och ringbrynja, och deras hastighet och storlek (upp till 6 m) gör det möjligt för den att nå ryttare. Lyckligtvis jagar de dock ensamma eller i par och de ses sällan väster om östra Talath Harroch.

Undarlaif

I början av Stora pestens tid anlände en ny fara till Talath Harroch från öster. Flockar med svarta sjakaler bebor nu större delen av det berglandskap, som inte regelbundet patrulleras av trupper från Gondor eller éothraims beridna spejare.

Det finns faktiskt ett flertal sorter, men den största gruppen är undarlaif *(Rh. "asätare")*. Dessa hundlika rovdjur är de största i sitt slag (ofta 1,5 m långa och väger 60 kg) och de är fullt kapabla att äta *allt* av ett byte de har dödat. De jagar mest på natten — i grupper om 4-20 — då de tar sig fram tyst och omärkligt. Deras svarta färg är idealisk för nattliga jakträder — bara deras ljusblå ögon och röda örsnibbar bryter det svarta.

Med hjälp av sin fantastiska nattsyn och skarpa luktsinne dödar de 2/3 av sitt byte. Detta beror på det sätt på vilket de anfaller. Först omringar de i smågrupper bytet. Sedan avleder några av dem de starkaste försvararna. Slutligen attackerar de parvis eller tre och tre de utvalda offren. När födan är knapp lever de som asätare och när det råder hungersnöd — som nu — händer det att de går nära bebyggelse. De är otroligt snabba, och på sistone har ett antal svaga och oförsiktiga människor, särskilt barn, försvunnit.

3 INVÅNARE

För inte så länge sedan var södra Rhovanion ett vidsträckt och blomstrande land för nordmännen: jordbrukare och hästuppfödare med stolta anor långt tillbaka till edains tredje hus och deras Eriador-ättlingar. Södra Rhovanions folk har spelat en viktig roll i de stora krigen mellan Gondor och österlänningarna. Ingen nordmannahövding har lyckats avhålla österlänningarna från anfall, men bara det faktum att Gondor-allierade bodde i södra Rhovanion — både i den ogenomträngliga Mörkmården och på Slätterna — hade en avskräckande inverkan på hotet från Östern.

Alltsedan Peståren 1635-36 har detta förändrats. Halva befolkningen i området beräknas ha avlidit innan 1635 var till ända. Farsoten ödelade vad som en gång varit en idyll. De blomstrande gårdarna, som låg spridda nätt och jämnt inom synhåll från varandra, förlorade så snabbt och så skoningslöst sina invånare och djur, så att nu, 3Å 1640, är Talath Harroch och Mörkmårdens södra utlöpare ett spöklikt område. Gårdsruiner rasar ihop i snön och vinden.

Trots allt detta finns fortfarande små fickor av liv i södra Rhovanion. Fastän Pesten dödade många, förde den också hit många flyktingar. Gondors grepp är obetydligt. Föga av lag och politisk organisation existerar i dag, men livet går vidare.

3.1 DOR RHUNEN

Det vidsträckta Talath Harroch har alltid varit ett föränderligt landområde. Invånarna följer oftast årstiderna eller flyttar, när landet har utarmats. Täta besökare finner de föga bevakade vidderna idealiska för resor, ty få hinder ligger i vägen för sådana som söker rikare områden på andra sidan. De gräsbevuxna slätterna och mjukt böljande kullarna ligger som en bred genomfartsled för vandringsmän och invaderande fiender.

Före Númenors fall nedtecknades mycket lite av människornas historia, och inga minnen finns från folkvandringen genom Talath Harroch. "Vanliga människor" kom och gick, men spåren efter dem har fördunklats. Först med Gondors ankomst började den skrivna historien.

3.1.1 ERÖVRINGEN

I mitten av 400-talet, under Anardils regering, började Gondor betrakta området öster om Anduin som en möjlighet att skaffa land, hästar och boskap och som en vidsträckt barriär mot fiender som kunde hota Ithilien och Calenardhon. Dessförinnan brydde sig Gondor föga om det område som kallades Rhovanion, då det var otämjt och befolkat av "vildmän". Norra delen av Rhovanion hade faktiskt redan erbjudits Eriadors nordmän som ett nytt hemland efter deras hjälp i kriget mot Sauron. Men hungern efter land ledde nu mot öster, och Anardil sände en armé ledd av sin son in i området för att säkerställa allianser med de nya grupper nordmän, som slagit sig ner här, och även för att ta reda på fakta bakom rykten om österlänningar och Rhûnsjön. Denna expedition återvände 3Å 489. Sonen kröntes senare som Ostoher, Gondors sjunde konung.

Under de år som följde berättade Gondors skrivare för första gången om stora österländska arméer. Detta berodde kanske på det nyvaknande intresset för området. I vilket fall som helst resulterade det i en serie av stora krig mellan Gondor och barbariska horder från öster. Ostohers regering utmärktes av byggandet av Minas Anor — inte av österlänningarnas nederlag — och Gondor självt invaderades och Ithilien angreps. Det blev hans son Tarostar (krönt år 541) som fick sätta stopp för det nya anfallet. Den unge kungen drev omedelbart fienden österut över slätterna och krossade dem bland kullarna sydost om Mörkmården med hjälp av det fåtal nordmän, som då fanns i Rhovanion. Tarostar tog namnet Romendacil *(Q. "Östbesegraren")*. 120 år senare blev han dock själv dödad vid en skärmytsling med en ny österländsk hord.

Hans son Tarumbar hämnades sin faders död och drev de österländska stammarna upp i bergen sydväst om Rhûnsjön. Atanatar I kuvade helt barbarerna och Gondor mottog tribut som tecken på österlänningarnas underkastelse. Det nyvunna området fick namnet Dor Rhûnen. Vid tiden för Hyarmendacil I, var Gondor på höjdpunkten av sin makt — och inget folk tog upp kampen om dess anspråk på land från sammanflödet av Anduin och Celebrant till Rhûnsjöns stränder. Den stora freden kom till Talath Harroch.

AtanatarII Alcarins tid (1226-94) var en lysande och lugn period, under vilken riket kunde slappna av och överblicka sina stora resurser. Gondor hade råd att lätta på sin ständiga vaksamhet och för ett tag upphöra med sina fälttåg. Bevakningen av Mordor upphörde och många av soldaterna slog sig ner på sina nya landområden. Lika stor tur hade tyvärr inte Atanatars son Narmacil I. Ett nytt uppror bland österlänningarna innebar ökande anfall mot bosättningar i Gondors östra delar. Den barnlöse Narmacil sände sitt syskonbarn Minalcar att slå ner upproren och kväva varje ny invasion som hotade från östern. Minalcar samlade en armé och gick över Talath Harroch år 1248. Det var vid den tidpunkten Gondor började inse, att de nordmän de hade känt i Eriador och Rhovanion i slutet av Andra Åldern och början av Tredje Åldern hade förändrats. De många hövdingar som Gondor kallade "furstar av Rhovanion", krigade ständigt sinsemellan, och många av stammarna gick samman med de horder av österlänningar, som då var på kant med Södra kungariket. Endast ett fåtal nordhövdingar ledda av Vidugavia stödde Gondor. Minalcars härar stod i stort sett ensamma i en region, där hjälptrupper inte kunde garanteras. De klarade sig dock. Minalcar besegrade österlänningarna i ett stort slag, skingrade deras horder och förstörde alla deras läger öster om Rhûn.

3.1.2 VIDUGAVIA

Strax efter Rómendacils hemkomst sände han sin son Valacar till Östbukten och Vidugavias hem. Där, i Waildungsstammens huvudstad Buhr Widu *(Rh. "Skogsfästet")*, lärde sig Valacar nordmännens levnadssätt och förstod den attitydförändring som hade förbryllat hovet i Osgiliath. Den unge ambassadören knöt många vänskapsband och lärde sig att älska nordlanden. Tre år efter ankomsten, år 1253, gifte Valacar sig med Vidugavias vackra dotter Vidumavi, och strax efteråt föddes deras son Vinitharya, senare kallad Eldacar. Denna förening sådde fröet till den olycksaliga Ättefejden under 1400-talet.

Narmacil I dog 1304 och hans efterträdare och yngre broder — Calmacil — avled senare samma år. Calmacils son Minalcar kröntes som Rómendacil II. Han regerade i 44 år och fortsatte befästandet av Anduingränsen som han påbörjat som ståthållare 1250. Under denna period utmärktes förbindelserna med nordmännen av två motstridiga intressen. Nya kunskaper om nordmännens seder och bruk och politik ledde till starka allianser med de flesta av nordstammarna och Gondor stödde Vidugavias anspråk på ledarskap över Rhovanion. Å andra sidan ogillade många av Gondors adelsfamiljer arvingen Valacars nordmannahustru. I Vidumavi såg de en kortlivad barbar, vars blod skulle tunna ut Anárions linje.

3.1.3 ÄTTEFEJDEN

Valacar levde ett långt liv. Under den sjukdom som drabbade honom mot slutet av hans liv, slöt hans arvinge Eldacars fiender upp bakom Rómendacil II:s ättling Castamir. De åberopade Eldacars svaga blod och uppfostran bland nordmännen som bevis på hans ovärdighet. De kritiserade också inflödet av nordmän i Gondors arméer. Rikets invånare delades i två läger. När Valacar dog 1432, bröt krig ut. Kung Eldacar belägrades i Osgiliath av Castamirs anhängare och tvingades 1437 att fly till Rhovanion för sin egen säkerhets skull. Eldacars äldste son, Ornendil, tillfångatogs och dödades.

Castamirs stöd kom från invånarna i Lamedon, Harondor, Umbar, Södra Ithilien och i hans hemprovins Lebennin. Pelargir, hans födelseort, formade hans syn på livet. Han stärkte sin flotta och vände sig mot havet. Därmed förnyade han Gondors gamla krav på herravälde över Harads kuster. Nya bosättningar upprättades längs Anfalas och kuststäderna söder om Umbar kuvades. I gengäld försummades inlandsprovinserna. Eldacars anhängare i Calenardhon, Anorien och Ithilien samlade styrka och försäkrade sig om sina tidigare apatiska bröders hjälp. Tio år hade gått sedan belägringen av huvudstaden.

År 1447 marscherade Eldacars armé från Östbukten mot sydväst. Inget motstånd bjöds öster om Anduin så trupperna nådde floden utan att avskräckas. Castamirs trupper vid vadställena angreps av lokala rebeller och flydde mot söder och underlättade därmed övergången för den nordliga hären. Provinsadministrationen bröt samman. Anhängare

från hela Calenardhon förenade sig med Eldacar på västsidan om vaden. Under tiden samlade Castamir en armé utanför Pelargir. Han planerade att möta sin fiende i passet vid Minas Anor, men Eldacar var för snabb och nådde Pelennor efter en lysande ilmarsch. Rebeller från Ithilien och Anorien hjälpte till att säkra ett lätt grepp om själva Minas Anor och rapporter nådde Castamir att trakten norr om floden Erui var osäker. Han beslöt att slaget skulle utkämpas vid övergången av Erui, där hans stora flotta kunde ankra i flanken, irritera inkräktarna och slutligen möjliggöra landstigning bakom nordmännens läger. Eldacar hade ju inte någon flotta att sätta emot honom. Eldacars armé av nyligen värvade nordmän, veteraner och kärva, lojala requain omintetgjorde dock denna plan och krossade Castamirs styrkor i ett blodigt slag, som i stort avgjordes av det tunga kavalleriet från Rhovanion. Eldacar dräpte själv sin kusin. Castamirs söner tog sin tillflykt till skeppen och flydde till Umbar med resterna av sin här. I detta inbördeskrig dog många av Gondfors främsta och dúnedain försvagades.

3.1.4 PESTEN

Eldacar regerade till 1490 och blev 235 år. Hans höga ålder tycktes därmed motbevisa tanken att blod från mindre betydande män skulle förstöra kungalinjen. I så måtto var dock spåmännens förutsägelser sanna, att det stora antalet nybyggare från Rhovanion resulterade i att dúnedain i Gondor försvagades. Men inflödet var också viktigt, när man betänker den åderlåtning Ättefejden innebar. Osgiliath hade plundrats 1437 av Castamir och därefter aldrig till fullo hämtat sig. Många av dess invånare hade dödats. Fälttågen 1437 och 1447 hade varit förödande för armén. Eldacars erbjudande om land till de lojala nordmännen innebar därför en påfyllning av de uttömda mänskliga resurserna i hans rike.

De tre följande kungarna — Aldamir, Hyarmendacil II och Minardil — var söner till Eldacar. Var och en fortsatte en politik med starka bank till Rhovanions furstar och stärkte Gondors kontroll över Talath Harroch. Under denna period var riket militärt engagerat i kriget mot Castamirs arvingar, piraterna i Umbar. Lyckligtvis rådde fred öster om Anduin och konsolideringsprocessen kunde äga rum ostört. Banden mellan Gondor och nordmännen stärktes, trots att det waildungdominerade kungariket Rhovanion bröt samman på 1500-talet.

År 1635, under Telemnars andra regeringsår, kom från Östern en fruktansvärd pest. Följande år spred den sig över Anduin och norrut bortom Celduin. Gondor och dess allierade vacklade och Kungen och alla hans arvingar avled. Osgiliath var nästan öde, den nyss återupptagna övervakningen mot Mordor avbröts och Vita Trädet vissnade och dog. Telemnars brorson Tarondor kröntes till kung och började bekämpa katastrofen. Sedan hans kröning år 1636 har han ersatt Vita Trädet med en stickling planterad i citadellet i Minas Anor, återställt ordningen i Anduins dalgång och samlat ihop spillrorna av det splittrade riket. Planerna på att flytta huvudstaden från det halvt övergivna Osgiliath till den högt belägna och väl skyddade staden Minas Anor håller redan på att förverkligas. Nu, år 1640, har Gondors grepp över sina östliga territorier reducerats till föga mer än en militär ockupation. De få vägarna är vanligen osäkra och många av städerna är helt övergivna.

3.1.5 GONDORS FOLK

Ursprung: Ett blandfolk, som till en del är nordmän, till en del härstammar från bönder i Gondor under Andra Åldern och är direkt besläktade med de ursprungliga dúnedain-inbyggarna, som anlände från Númenor efter 2Å 1800.

Boplatser: De slätter, böljande kullar och spridda skogsområden, som ligger öster om Anduin, norr om Mordor och söder om Mörkmården ända fram till Rhûnsjön. Största koncentrationerna finns längs Anduin och de största boplatserna längre österut är koncentrerade längs Men Romen *(S. "Östra Vägen")*, den viktigaste förbindelseleden inom området. De flesta föredrar skogsbevuxna kullar med utsikt över vatten. De flesta nybyggarna bor i mycket små städer av vilka en del är befästa. Utanför Nan Anduins område är boplatserna glest spridda. Pesten har förvärrat problemet och ett antal byar är helt övergivna. Få har mer än hälften av den befolkning

som fanns före Pesten. De flesta ligger längs Men Romen, bortsett från militära utposter och adelns befästa gårdar. Men Romen fungerar faktiskt som viktigaste förbindelseled mellan de flesta orterna i Dor Rhúnen.

Politisk struktur: Gondors östra territorium, vanligen kallat Dor Rhúnen, är en kunglig besittning styrd av en ståthållare *(S. "namion")* som är både civil och militär kommendant. I likhet med den förste officielle ståthållaren, Minalcar, fungerar denne även som sändebud till grannfolken, speciellt för nordmännen och Dorwinions stammar. Lokalt kallas han mund *(Rh. "väktare")*. Ståthållarnas verkställande makt är kopplad till militären, men de kan också arbeta med de requain *(S. "riddare")*, som utgör aristokratin och är betydande självägande jordägare. Varje roquen som har slagit sig ned i Dor Rhúnen äger en förläning på upp till 1000 tunnland och är ansvarig för all befolkning, som finns inom dess gränser. Han är också tvungen att ställa upp med trupp vid behov.

Militär: Ett antal targaen fungerar som underbefälhavare direkt under ståthållaren. Denne för befälet över den stående armén på 2000 krigare, som är fördelad på en rad utposter vid Anduin eller längs Men Romen. Denna fältstyrka kan kompletteras med requain, ohtari (dúnedainkrigare) och nordmannakavalleri.

Varje targen kommenderar en enhet på 500 man, en ohtarrim *(S. "krigshord")*, som i sin tur delas i fem kompanier under ledning av en thangon. Ett kompani delas i sin tur upp i fem grupper om 20 man under en ohtarrin. Även requain och ohtari organiseras enligt detta mönster.

Dunedains taktik baseras på vältränat tungt infanteri. (Östarmén har dock en ovanligt stor andel beridna enheter, hälften av Gondors kavalleri.) I attack formeras en del av stridslinjen till en dirnaith *(S. "spjutspets av män")*, en kil, som används för att hugga genom en fiendelinje eller för att bryta sönder en fiendestyrka som håller på att formera sig. En thangail *(S. "sköldmur")* används som försvarsformation. Thangailen kan bilda en cirkelformad stridslinje som avskräcker de mest bestämda anfall.

Utposter är bemannade med 60-100 man. Den thangon som har kommandot kan leda infanteri och kavalleri i varierende proportioner, men aldrig mer än 20 requain.

Eftersom requain tillåts bo på en liten förläning, krävs att de inkallas till tjänst med kurirer och därför används de bara i tider av stor fara. Ohtari har patrullfunktioner.

Gondors trupper föredrar bredsvärd och båge. Gondors män litar på sina silverfärgade brynjor och tunga riddjur för att få chockverkan i strid. När ett anfall inte på en gång bryter ner fienden, skyr de inte närstrid. Gondors kavalleri är nämligen på många sätt ett beridet tungt infanteri.

Handel: Nybyggarna idkar vanligen byteshandel med sina grannar. Mynt slagna vid kungliga myntverket i Minas Anor cirkulerar dock allmänt. Silverstycket är standard, men de flesta användar mest bronsstycken eller kopparstycken. Guldmynt påträffas ibland hos köpmän eller rika invånare.

Språk: Väströna är folkspråket i Dor Rhúnen. Ortnamn är ofta på sindarin, och personnamn får ofta gamla, adûnaiska former.

Utseende: Dúnedain är vanligen mörkhåriga och ljushyade med grå eller gröna ögon. De är långa, männen har en medellängd på 185 cm och kvinnorna 165 cm. De har bjärta tunikor av fint linne, bomull eller silke. Män bär hellre hosor än byxor.

Bostad: Vanligt folk bor i rektangulära stenbyggnader med halmtak. De flesta är envåningshus med tre rum, ett att sova i, ett för matlagning och förvaring och det tredje för allmänt bruk. Grunden är i jämnhöjd med eller något högre än den omgivande terrängen. Eldstäder med kokhällar används vanligtvis och luckförsedda fönster förser huset med ordentlig ventilation.

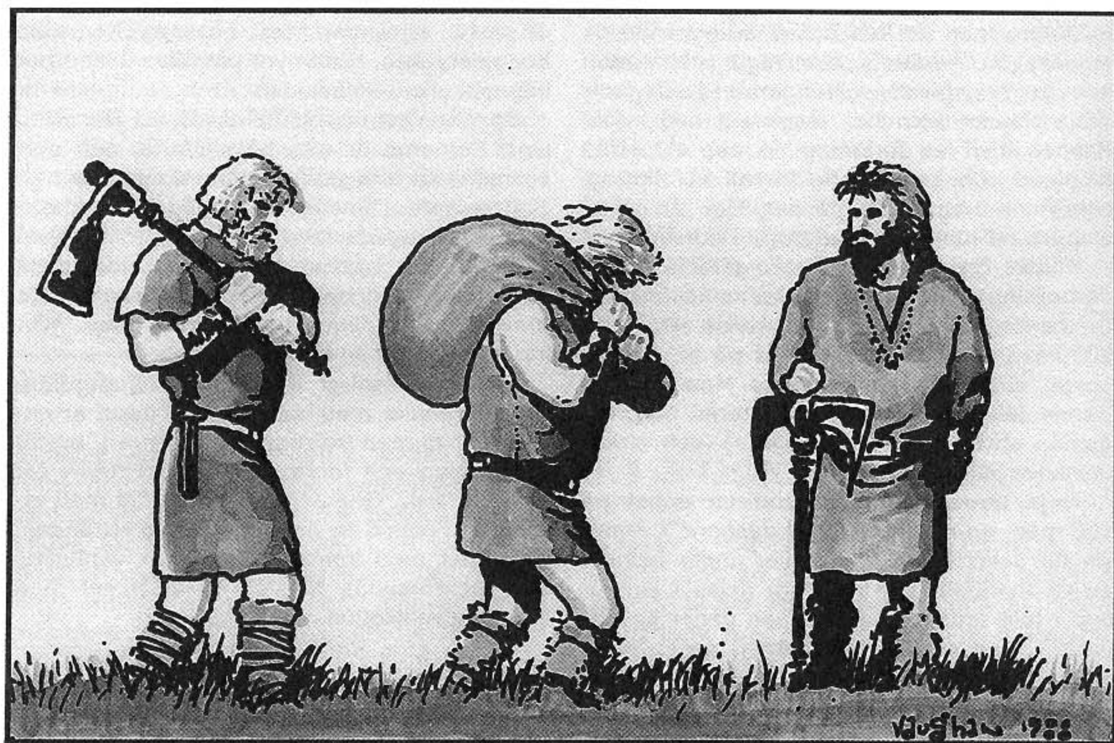
Föda: Dor Rhúnens mycket varierande matsedel inkluderar fisk, höns, vilt, några närande grönsaker, mejeriprodukter och ett otal brödsorter. Edain är skickliga trädgårdsodlare.

Religion: Religionen kretsar mestadels omkring de många heliga dagarna. Dúnedain har ingen formell organiserad religion i sig; snarare håller de tysta och mycket personliga ceremonier mestadels i form av meditation. De respekterar Valar och de döda hjältarna, men de undvikar texter, diskussioner och inskrifter med dogmatiskt innehåll. De ritualer som förekommer har att göra med omständliga begravningar.

3.2 NORDMÄNNEN

Det kärva, ljusa och resliga folk som nu anses infödda i Rhovanion kallas nordmän av lärda män i Gondor och Arthedain. Deras obändiga självständighetskänsla har dock lett till en splittring av den gamla kultur de förde med sig från Eriador under Tredje ålderns första århundraden.

Flera nya kulturer har uppstått, grupper sammanhållna genom levnadssätt. Gemensamma fiender och ledare med stark utstrålning har tillfälligtvis lyckats bilda allianser och för en tid hållit ihop svaga kungariken, men i regel har nordmännen gått skilda vägar. Till och med den blandade nordmannabefolkningen i städarna längs Celduin och i Östbukten har vanligtvis hållit sig för sig själva. De människor, som Vidugavia räknade som medborgare i sitt rike för 400 år sedan, har inte längre en gemensam härskare. De är dock medvetna om släktbanden och förblir bröder i kampen mot Skuggan.



3.2.1 BEIJABAR

Längs Anduins öststrand har beijabar eller beorningar bott så långt tillbaka någon minns. Deras bostäder kan påträffas mellan Lórien och Carrock. Man vill kanske kalla deras löst sammanknutna bosättningar för samhälle, men för att bättre beskriva dem måste man låna termer som "flock" och "lya" från djurens värld. Ty beijabar ger intryck av att leva tillsammans på det instinktiva sätt som en bäverflock eller en björnfamilj gör. De är dock nordmän, och de hålls samman av sin kultur och det bevakningsuppdrag de åtog sig för länge sedan. Det är beijabar som vaktar bergspassen och de vadställen över Anduin som länkar samman Rhovanion med de forna nordmannabygderna i Eriador. Le-

darskapet åligger äldste manliga familjemedlemmen i varje familjeenhet. Waildanbair Beoraborn och och hans vän Bornbeneor är högt respekterade av alla beijabar och under ceremonier eller i kristider fungerar dessa som ledare för folket. En tredje ledare, Beoracer, är mer av en enstöring och bor väster om Anduin.

Religionen är panteistisk. Man dyrkar Naturens krafter i former som manifesterar dess överväldigande makt, från blixten till solskenet, från fullmånen till Anduins ständigt framrusande vattenmassor. Bara en kraft vördas mer än de övriga, det är den Stora Björnanden, helig i den viktiga Björnkulten. Beijabars hela existens är nämligen kopplad till det majestätiska björnsläktet. Nattliga Bairakynriter och komplicerade danser följs av formskiftning.

Vardagslivet är uppfyllt av vedermödor: insamlandet av fisk, frukter och nötter och skötseln av hemmen av jord och trä. Beorningarna är skickliga djurtämjare. De föder upp allehanda djur, från kor och bin till björnar och snökatter, och dessa djur deltar i vardagslivet på olika sätt. En beijabarboplats är ett menageri av djur. Beijabar talar ett sällsamt Eriadorspråk, avlägset besläktat med adûnaiskan men utökat med ljud de lärt av de varelser med vilka de bor. Att klä sig har de också lärt av djuren, ty de samlar päls och spinner och väver det samman till tätt, kraftigt tyg.

Beijabar gifter sig för livet. Som par uppfostrar de tillsammans sina barn och man och hustru sköter också och tränar tillsammmans sina husdjur, även om ingen beijabar anser sig äga sina djur.

Allmänna data

Ursprung: En samling av små nordmannagrupper, vanligen familjegrupper, som bildar en löst sammansatt klan. Deras sociala struktur och normer är radikalt olika deras nordmannabröders. Ursprungligen var de mästare av Björnkulten *(Rh. "Bairakyn")* och blev gradvis alltmer isolerade från de andra nordmännen i Eriador under Andra åldern. När Tredje åldern kom, hade de dragit sig tillbaka till Dimmiga bergens höga sluttningar och pass. Under denna period antog beijabar rollen som "beskyddare" av de öst-västliga handelsvägarna. När nordmännen flyttade över Dimmiga bergen under första delen av Tredje åldern, bevakades deras passage av detta härdade folk.

Hemtrakt: Nan Anduin och Dimmiga bergens högt belägna pass. De flesta låglandsgrupperna bor längs Mörkmårdens västra kant, medan höglandsfamiljerna håller sig kvar nära Anduins otaliga små bifloder. Högsta koncentrationen finns i Nan Anduin mellan Ljusa slätterna och Carrock. Dessa människor hjälper till med bevakningen av Gamla vadet och gör dalen trygg för den trafik och den handel som förekommer.

Livsmiljö: Höglända skogområden med god vattentillgång och sval väderlek. De föredrar kuperad terräng, strida vattendrag och ett rikligt och varierat djurliv.

Politisk struktur: Fastän spridda över ett vidsträckt område och till synes opolitiska är beijabar ändå en anmärkningsvärt enad klan. Hövdingen — Härskande Björnen *(Rh. "Waildanbair")* — utses genom arv och är både religiös och politisk ledare och fungerar som ambassadör gentemot andra folk. Han är vanligen den äldste mannen i ätten, men egentligen finns inte någon förstfödsloregel, utan även mer avlägset besläktade män med utomordentlig duglighet har valts till efterträdare vid åtminstone ett tillfälle. En absolut förutsättning är dock, att en waildanbair har förmågan att byta skepnad *(Rh. "Skuiftlaik")*. Denna förmåga är central i ledarens politiska och religiösa roll. Vid företrädarens död flyttar den nye waildanbair från sin familjegård och slår sig ned på en traditionell plats nära Carrock. I fortsättningen bor han ensam och besöker sin familj bara periodvis. Hans ord är lag, men han rådfrågar ofta sina rådgivare.

Social struktur: Arv räknas på faderns sida och hustrun bor med makens familj. Äktenskap sker utanför familjen men inom klanen.

Bosättningsmönster: Storfamiljer bor på isolerade gårdar *(Rh. "Haiman")*. Varje haiman har ett tillhörande markområde, ca 500 kvadratkilometer, och familjen upprätthåller och utnyttjar dess resurser. Den äldsta mannen lämnar ofta haiman för att uppehålla kontakten med andra medlemmar av klanen eller delta i långa jakt-och fiskeexpeditioner.

Militär: Familjens äldsta man kallas Frathaguim *(Rh. "Den vise")* och är ansvarig för de krigare, som vid behov står till klanens

förfogande. Hela den manliga befolkningen bildar Faird, beijabars milis. Alla pojkar över sju år lär sig krigs- och vildmarksfärdigheter. Vid tio års ålder är de skickliga spårare, lysande bågskyttar och djurtämjare. Män över fjorton år kan tjänstgöra i Fairds huvudstyrka. Normalt samlas denna styrka på en av tio mötesplatser i Dimmiga bergen eller nordvästra Rhovanion. Hövdingarna kallar samman trupperna med hjälp av ett nätverk av budbärardjur *(Rh. "Haurnwinar")* och härolder *(Rh. "Haurnwair")*.

Handel: Byteshandel är helt och hållet förhärskande. Eftersom beijabar har en isolerad kultur och väsentligen är självförsörjande, är förbindelser med andra folk begränsade. Bara skogsfolket och skogsalverna har regelbundet utbyte med beijabarfamiljer. Nära vänskap är en förutsättning för detta.

Språk: Beijabar använder två olika kommunikationsformer. Deras modersmål kommer från det forna nordmannaspråket i Eriador och kallas atliduk. (Ordet beijabar är atliduks motsvarighet till "Bajaegahar", den beteckning på folket som används bland andra nordmän.) Varje beijabar kan också kommunicera på waildyth, ett system med tecken och "natursignaler", som kan användas i vildmarken utan att man avslöjar sin närvaro.

Utseende: Fysiskt är beijabar de resligaste bland nordmännen. Männens medellängd är 190 cm och kvinnornas 170 cm. De har överlag kraftig benstomme och kroppsbyggnad. Deras hy är ljus. Men till skillnad från de flesta nordmännen har de mestadels rödaktigt hår och det i anseliga mängder. De bär tunikor och jackor av pälsskinn, yllebyxor med benläder men ingen metallrustning. Krigare kämpar ofta i hjälmer av härdat och förstärkt läder, täckta med päls eller horn från självdöda djur.

Bostad: Beijabar bor i relativt bekväma, avlånga hus, som de kallar "laenganhuida" *(Rh. "långhydda")*. Dessa är vanligen enrumsbyggnader av vackert tillyxat virke. Till skillnad från andra nordmannabyggnader är de resta på pålar över marken. De har höga takkonstruktioner med kraftiga bjälkar och ibland loft. Ofantliga kokgropar finns i mitten av golvet, och rökhål är uthuggna i taknocken för ventilationen. De flesta långhyddor har en eller två täckta verandor. Själva gården kallas "muidwe" och har otaliga bikupor, trädgårdar och matningsanordningar.

Föda: En ovanligt välbalanserad matsedel, som omfattar fisk, frukt, bär, ett rikt urval brödsorter, otaliga honungsbaserade rätter och hundratals ätbara plantor och kryddor. Dessa människor njuter av en god måltid.

Religion: Björnkulten *(Rh. "Bairakyn")* är centrum för beijabars religion. Hövdingen är kultmästare. Han assisteras av lägre stormän (waetan), av vilka en del kan byta skepnad. Ceremonier hålls i väl avgränsade och skyddade dalar. De manliga deltagarna är utklädda till björnar. Waildanbair och andra formskiftare antar skepnaden av björnar och återskapar forna berättelser, t.ex. sådana som beskriver beijabars ursprung eller Skapelsen. Andra religiösa ritualer kretsar kring begravningen av hövdingar vid den heliga Carrock.

3.2.2 ÉOTHRAIM OCH GRAMUZ

För ett sekel sedan var södra Rhovanion hem för jordbruksidkande nordmän, vars gårdar låg i klungor längs Mörkmårdens södra och sydöstra bryn, speciellt i den stora skyddade glänta som kallas Östbukten. Men Pesten drabbade dem hårt och nu bebos bara en tredjedel av de forna gårdarna av nordmän, som förtvivlat försvarar det som finns kvar mot alla slags inkräktare. De använder spjut och bågar och skjuter först och frågar sedan. De flesta av dem som överlevt, har befäst sina byar, gårdar och lägerplatser. Två sargade grupper dominerar utlöparna och det öppna landskapet öster och söder om Mörkmården.

Sex stammar bistra hästfurstar — éothraim — strövar bland de mjukt böljande kullarna och i de spridda skogsområdena på jakt efter hjort och annat byte. Många återvänder till sina befästa byar och familjegårdar enbart på vintern eller i tider av stor fara.

Deras grannar och bröder, de mer bofasta gramuz lever i jordbruksbosättningar som ligger längs flod-och bäckdalarna, vägarna och andra större handelsleder. De lever främst i mitten av norra Rhovanion runt Celduin, men spridd bebyggelse finns i de öppna områdena och omger den mer organiserade samhällsbildning som finns i Östbukten. I likhet med éothraim är de antingen allierade med eller undersåtar till Gondor.

Allmänna data om gramuz

Ursprung: Ett jordbruksfolk bland nordmännen. De blev en särskild grupp under första årtusendet i Tredje Åldern. Den stadskultur man finner hos nordmän i Dal, Esgaroth och Londaroth har ofta sammankopplats med denna grupp, men i själva verket är de helt olika.

Hemtrakt: Rhovanions böljande slätter och floddalar med största koncentrationen norr om Nan Celduin. De föredrar vanligen skyddade låglandsområden, där myllan är fet och vindarna milda.

Politisk struktur: Väsentligen ett klanbaserat samhälle lett av hövdingar som ärvt sina poster *(Rh. "Thynas")*. De tolv *(Rh. "Twa-lif")* thynerna bildar stammens Äldsteråd *(Rh. "Fadarthing")*, som sammanträder tre gånger per år och under tider av kris. Deras heliga mötesplats i ruinerna öster om Iach Celduin har aldrig flyttats.

Social struktur: Härstamning räknas på faderns sida och hustrun bor med makens familj. Äktenskap kan förekomma utanför klanen eller stammen, men gifte med icke-nordmän är ytterst sällsynt.

Bosättningsmönster: Spridda jordbruksenheter bebos av en till tre familjer. Vanligen bildar ett antal av dessa hushåll en slags löst sammanhållen by *(Rh. "alanburh")* belägen vid en skyddad tillflyktsort — t.ex. en terrasserad kulle krönt av en anspråkslös trämur och omgiven av en vallgrav. Dessa "fort" används normalt för instängning av husdjur. Förutom stadsborna är detta den enda icke-nomadiska nordmannagruppen, ty dessa boplatser är permanenta och används året runt. Några håller får.

Militär: Vapenträning börjar när pojkarna når 14 års ålder. Alla invånare i en alanburh undervisas i konsten att använda det traditionella spjutet (240 cm). Vissa starka män lär sig handskas med kortbåge eller långbåge, och de flesta kan också göra bruk av handyxa, kortsvärd eller bredsvärd. I allt väsentligt fungerar alanburh som en militär underavdelning till klanens Faird. Ingen stående armé finns hos gramuz, och elitkrigarna är en informell grupp av män, kända för sin krigserfarenhet.

Handel: Gondors valuta och ädelmetaller accepteras av de flesta i Alanburh. Det normala är fortfarande byteshandel, även om granatsmycken ofta cirkulerar som någon slags "valuta".

Utseende: Vanligtvis blonda och blåögda. Männens medellängd är 180 cm och kvinnornas 160 cm. Deras spannmålsbaserade föda har resulterat i en grupp, som är mer kortvuxen än andra nordmän. Männen ståtar vanligen med skägg. De bär kläder av linne eller ull: byxor eller (för kvinnor) korta klänningar med hosor, skjortor av medellängd, textilkappor och skor med mjuka sulor. Rika krigare kan klä sig i ringbrynje- eller fjällbrynjeskjortor, men det normala är läderrustning — vanligen en stel bröstplatta, en mjuk läderbyxa eller ett långt läderharnesk.

Föda: Vanligen baserad på spannmål och mejerivaror tillfälligt kompletterad med lite fisk eller höns. Rött kött (t.ex. får) är ganska sällsynt utom vid högtider.

Religion: Helgdagar och prästorganisation den typiska för nordmän. Dyrkan av Jorden *(Rh. "Uerdakyn")* är förhärskande, men Växtkulten är vanlig i vissa områden.

3.2.3 SKOGSFOLKET

När nu många av nordmännen nära Östbukten har dött, är skogsfolket den största folkgrupp, som finns kvar i Mörkmården. En av dess stammar har byggt en by uppe i träden i Mörkmårdens västra utlöpare.

De flesta skogsstammar fungerar som beijabar; enskilda familjer bor i egna tillfälliga hus förfärdigade av hudar över träramar och i märkliga boningar i träden och lever i stillhet och jagar och samlar åt sig själva. Sådana stammar lever i norra Mörkmården, varifrån de mer sofistikerade södra klanerna kommer. Sådana primitiva grupper är sällsyntare nedanför Skogsvägen. Genom kampen mot gemensamma fiender och kontakter med Lóriens alver, lärde skogsfolket i södra Mörkmården redan före Tredje Ålderns början ett organiserat samhälles fördelar. Nätverken av hus, som de byggt bland träden tre-fyra meter över marken, vittnar om den grad av utveckling skogssamhällena har uppnått. Skickliga timmermän har givit husen både rejäl stadga och sinnrika gångbroar.

Inom detta folk är könsrollerna strikt uppdelade. Så viktiga för det dagliga livet är både männens och kvinnornas plikter, att giftermål



sker redan vid 15 års ålder. I och med giftermålet måste en skogsman alltid sörja för säkerhet, bekvämlighet och skönhet i sitt hus och sköta jakten på djur. Hustrun ser till att familjen har tillräckligt med vegetabilier under hela året.

Både hustrun och maken måste därför ibland ge sig av utanför bosättningen: han på jakt efter användbart virke och djur, hon på jakt efter sådana växter som inte finns i bosättningen. Vanligen gör de utflykterna under olika årstider: männen letar virke under vår och vinter, och kvinnorna går ut på sina turer tillsammans under sommaren och hösten, vilket betyder, att det alltid finns en vuxen inom en skogsmannafamilj, som är hemma och sköter elden och barnen, vilken tid på året det än är.

Religiösa myter och föreställningar bland skogsmännen kretsar kring årstiderna i Alanakyn *(Rh. "Det Växandes kult")*. För dem är var och en av årstiderna en gudinna, en bringare av både gott och ont. Vördnad visas genom meditation som hela gruppen genomför tillsammans. Man mediterar över Naturens krafter och uttrycker sin tacksamhet för trädens värld. Fyra familjer (en för varje årstid), kallade "Ariviwuitan" leder ceremonierna och från dessa kommer de flesta av stammens helare. De flesta skogsmän och deras hustrur kan två språk: det forna skogsspråket, vilket andra nordmän kallar nahaiduk *(Rh. "Gömda tungan")*, och som de delar bara med de mer primitiva skogsmännen i norr, och väströna. Barnen tränas tidigt i skogsspråket, och när de nått en ålder av 14 år, ägnar de ett år att

lära sitt lands geografi och historia av wuitan *(Rh. "De vise")*.

Dessa samhällen är ganska självförsörjande, isolerade som de har varit från andra samhällen. Under de senaste seklen och särskilt under de senaste åren, då flyktingar undan Pesten passerat genom deras land, har skogsmännen upptäckt, att deras snickerifärdigheter har varit en tillgång. Deras hantverksskicklighet har alltid varit en bas för deras handel. De är speciellt kända i Rhovanion och Gondor för sina sällsynta, komplicerade askar, som kallas inerenaban. Dessa askar, inte vidare än 30 cm, inte djupare än 20 cm, sällan högre än 15 cm, ser ut som enkla konstruktioner i ek, dekorerade med inläggningar av andra träslag. Men skenet bedrar. De är komplicerade hantverksarbeten, gjorda av slöjdförfarna mästare. Föda som läggs i en inerenerab håller sig frisk och närande i en månad. Örter som läggs i en inerenerab behåller sin läkande förmåga obegränsad tid. Den som stjäl en inerenerab upptäcker dock snabb att krafterna sinar och att föremålet inte är annorlunda än en vanlig träask.

Allmänna data

Ursprung: En samling vandrande nordmannagrupper, som bildar en liten, löst sammansatt stam. Dessa jägare och samlare har en relativt primitiv livsstil, som avspeglar den bredare nordmannakulturen sådan den var före mitten av Andra åldern.

Hemtrakt: Mörkmården. De flesta finns i den västra delen av skogen, alldeles norr och söder om Men-i-Naugrim, men många grupper genomströvar skogens nordvästra del.

Livsmiljö: Tät, blandad skog i svala klimatområden. Området måste ha mycket älg, kronhjort och andra större flockdjur.

Politisk struktur: Ingen övergripande enhet. Klanerna består av grupper, som samlas tre gånger per år (vid varje dagjämning och vid midsommar) för handel och religiösa ceremonier. Samlingen vid Starend (sommarsolståndet) äger rum i norra delen av skogen och är en förening av alla klaner. Det är vid denna tidpunkt, som den årliga politiska samlingen, motadan, sammanträder för att avgöra tvister mellan klaner. Varje klanråd är representerat. Gruppledarna utgör klanrådet *(aldiarthing)*, och väljer en av de äldsta att presidera över klanen till nästa möte. Det politiska centrumet är den traditionella mötesplatsen, men denna samlingspunkt förblir oanvänd under större delen av året. Klanerna har sällan något med varandra att göra.

Social struktur: Arv räknas på faderns sida och hustrun bor med sin makes familj. Äktenskap ingås utanför gruppen men inom klanen.

Bosättningsmönster: Två till fyra familjer lever och reser tillsammans i grupp. Varje grupp upprätthåller sitt eget lilla territorium och har ett antal lägerplatser inom detta område. Deras liv är nomadiskt, baserat på jakt och samlande. Svagare män, kvinnor och barn bor i lägret medan de starkare männen ägnar sig åt jakt under perioder om en till tre veckor. Ett antal lägerplatser är bebodda under hela året. Hela gruppen förenar sig med resten av klanen under våren, midsommaren och hösten. En klan, sairtheod, är bofasta på en bosättning, som kallas Skogestad. Men deras sätt att leva är inte typiskt för nordmän, utan beror på deras nära kontakt med de närboende alverna i Lórien.

Militär: Alla män över 7 år är engagerade i vapenträning och är skickliga i spårning och allt annat, som har med jakt och insamling att göra. De blir fina krigare, men de har ingen formell militär träning. Klanens militära struktur är informell. Rådet kan kalla ut de olika grupperna för försvar av territorium. Skickliga krigare har befälet i kraft av den auktoritet de har i det dagliga livet. Rustningen består av hjälmar med läderjackor eller bröstplattor i härdat läder. Runda träsköldar klädda med läder och förstärkta med järn är det vanliga. Alla krigare är skickliga med långbågar, och korta svärd och handyxor tjänstgör som deras viktigaste vapen.

Handel: Byteshandel är det normala, och dyrbara metaller är uppskattade främst för deras värde vid tillverkning av prydnader. Bruket av mynt är praktiskt taget okänt utanför Skogestad och är ytterst sällsynt även där.

Språk: Huvudsakligen nahaiduk. Väströna talas i Skogestad och av del nomader.

Utseende: Vanligen blonda, blåögda och högväxta — männen 175-190 cm och kvinnorna 160-170 cm. De bär grova ylletunikor med benkläder och föredrar rockar, mantlar och hattar av skinn.

Religion: Varje grupp har en medlem, som formellt har utsetts till en av wuitan *(Rh. "De*

vise"). Dessa är vanligen kvinnliga shamaner, som fungerar som helare, siare och andliga ledare. De följer strikt de normer, som hänger samman med stammens gamla alanakyn. Alla wuitan tillhör alanakyn, men kultens ledarskap ligger hos en grupp "arviwiutan" *(Rh. De Allvetande)*, fyra bofasta familjer. Andra grupper hjälper till att underhålla dessa shamaner genom bidrag, speciellt i samband med de stora stammötena.

3.2.4 STADSBOR

Huvudorterna i Nan Celduin och Nan Annen i norr och Östbukten i söder bebos också av nordmän. Ingen enhetlig kultur finns bland dessa folk. I stället har de en relativt avancerad, merkantilt färgad livsstil, som i viss mån också påverkas av deras lantliga kusiners annorlunda levnadssätt.

Stadsbefolkningen i norra Rhovanion flyttade från Eriador ganska tidigt och banade sig väg genom Dimmiga bergens pass. Den första gruppen bosatte sig i Dal. Grundarna av Londaroth, Esgaroth och Nan Celduins mindre städer kom senare. Dessa människor hade ägnat sig åt handel före utflyttningen och lämnade efter sig små städer i Eriador, när Rhovanions landområde blev säkert för bosättning. Goda framtidsutsikter i det nya territoriet lockade och trycket från Häxmästaren gjorde resan ännu mer attraktiv. Större delen av den befolkning som stannade i Eriador följde efter under de närmaste 200 åren.

Denna andra våg av stadsbefolkning från Eriador flyttade till Rhovanion via Isengapet och över vadställena. De slog sig ner söder om Celduin där de vida slätterna var bebodda av spridda klaner av hästfolk. Deras förkärlek för svala kullar och skyddade stadsbildningar ledde till att nästan alla stadsgrupper samlades i Östbuktens högre belägna områden. Där byggde de sina städer — långhus av trä omgivna av palissader, resta på krönet av stora jordvallar.

Stadsborna upprätthåller nära kontakt med Gondor, ty en stor andel av handeln kommer från dúnedain. Redan när de kallade Eriador sitt hem stod de i nära kontakt med Arnor och lärde sig fördelarna av handel med de rika och mäktiga. Deras kontakter har lett till Gondors erkännande av Östbuktens furstar som Rhovanions rättmätiga herrar även om nordmännen själva inte erkänner någon överhöghet. Icke desto mindre utgör stadsbefolkningen centrum för handeln och fungerar som sammanbindande länk för de mer oberoende grupper deras bröder tillhör. Deras intresse och fallenhet för politik ger dem också förmåga att organisera och fungera som medlare. Detta var orsaken till att Vidugavia och hans närmaste ättlingar fick kalla sig "Kungar av Rhovanion".

3.3 ALVER

Innan Skuggan föll över Gröna skogen, gjorde alverna södra Mörkmården till sitt hem. Galadriels inflytande lär ha nått långt bortom Anduin, genom den trakt, som nu kallas Thórlorien och in i de skogar, som då stod gnistrande och gröna. Den djupa skogen, då och nu kallad Angalaladh, var hemort för mången sindaralv, och i dess djup, där Lóriens tjänare fortfarande vidmakthåller en tyst bevakning, finns fortfarande en otydlig kontur av en alvcirkel — stenar som säten, alla i ring, som omger en stor eldstad.

Men få alver trivs i den mörknande skogen numera. Många reste till nordöstra Rhovanion och anslöt sig till Thranduils rike. Andra flyttade till Lórien när Galadriels trollkrafts räckvidd minskade under Dol Guldurs svarta töcken. Men de Förstfödda tror inte att Skuggan ska finnas för evigt i den skog, som de fortfarande minns som Grönmården den stora. Därför känner de att det är deras plikt, att hålla sederna vid liv även inom räckhåll för Besvärjarens rike.

3.4 ÖSTERNS FOLK

De kulturella länkar som finns mellan de människor som härstammar från edain har blivit starka band; vänskapen mellan nordmän och dúnedain är baserad på mer än politik. Spridda nordmannastammar i både Eriador och Rhovanion har alltid vänt sig till Gondors och Arnors furstar. Bandet har stärkts ytterligare på sistone, speciellt mellan Rhovanions människor och Gondor, då båda har upplevt den oro och skräck, som följde i

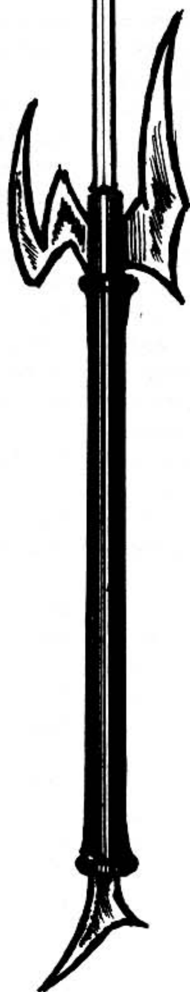
Pestens spår. Den gemensamma erfarenheten har skapat en ny grund för förståelse.

Å andra sidan har nordmännen i allmänhet vänt ryggen mot Östern. Stora avstånd, etniska barriärer och avsaknaden av klara politiska kanaler gör umgänget med österlänningar svårt, farligt och olönsamt. Regelbunden byteshandel med dem som lever i Rhûn och därbortom äger bara rum längs Celduin och Carnen, där vattenvägen erbjuder en snabb passage, med de relativt stadgade invånarna i Dorwinion som mellanhänder. (Att nordmännen uppskattar de fina Dorwinionvinerna har också en betydelse i sammanhanget.)

Det finns många folk öster om Rhovanion. Halvnomadiska stammar bor på östra Talath Harroch, medan mer bofasta grupper besitter de stora floddalarna så långt österut som nedre Nan Celduin. Nordmän och dúnedain användar den allmänna beteckningen "österlänningar" för att beskriva dessa folk. Deras samhällen är sinsemellan ofta olika. De nomadiska grupperna har samma bosättnings- och flyttningsmönster, och många stammar är lika i fråga om ras och kultur, men det finns fler än ett österländskt folkslag. Dorwinions invånare skiljer sig t.ex. lika mycket från sina grannar sagatherna som från nordmännen.

3.4.1 ASDRIAGER

Östra Talath Harrochs böljande kullar och vidder med högt gräs har nyligen invaderats av ett nomadfolk, omfattande nio stammar, som kommit från slätterna öster om Mordor. Trycket från krigiska variager och nuriager har tvingat de mindre asdriagstammarna att flytta till tryggare marker, och de första stammarna har sökt sin tillflykt till Rhovanion. Asdriagerna är besläktade med de mörka, ytterst brutala folk, som drev dem bort från deras senaste hemland men de liknar också i viss mån de sagather som redan fanns här.



Asdriagerna är bra krigare. Lätt utrustade asdriagryttare rider på snabba hästar och bär kortbågar och långa usriever, 240 cm långa vapen, som ser ut som en korsning mellan ett spjut och ett smäckert tvåhandssvärd. Deras öppna stridsformationer antingen kringränner en fiende, medan de pepprar den med bredspetsade pilar, eller sveper längs fiendens flanker och använder de rakbladsvassa usrieverna.

Asdriagkrigare gillar bjärta djurmotiv på sina ovala skölder och prydar sina läderhjälmar med lysande fjädrar som går bra ihop med deras lika granna mantlar och tygsadlar.

Fastän hela den arbetsföra manliga befolkningen tränas för strid redan från sex års ålder, uppskattar asdriagerna mer fredliga värv. Kvinnorna dominerar det religiösa och husliga livet eftersom egendom ärvs och härkomst räknas längs kvinnosidan. De står i spetsen för hushållet, som normalt består av familjens kvinnor, deras barn och deras bröder. Männen bor med sina systrar och hjälper till att fostra kvinnornas barn, inte sina egna. Man lär sig av sin mor och morbror.

Enrumshus skrudas i ett lager tung filt, som sys fast på ett yttre lager garvade hudar och sträcks över en flätad träram. Golv och dörrar är täckta med tjocka filtar. Prästerna och hövdingarna bor i enorma flerrumsskapelser med samma grundform. Eftersom tak och väggar är hopfogade i sektioner, kan ett helt asdriaghus *(As. "Arsht")* monteras ner och flyttas på mycket kort tid.

Kokplatser utomhus — tillgängliga genom en öppningsflik i väggen — består av flata eldhällar av sten placerade i gropar bredvid Arsht,

mindre träramar skyddar vid omilt väder. Vassa järnförstärkta pålar av olika storlek är nerdrivna i marken runt lägret, vilket försvårar ett anfall från fientliga ryttare.

När ett läger flyttas, lastas pålar, ramar, väggbeklädnader och eldstenar in i speciellt konstruerade väskor och släpor och transporteras till nästa boplats. Varje storfamilj äger fem till tio hästar lämpliga för tunga bördor och ett antal ridhästar (två per person). De nio små asdriagstammarna bildar en union under ledning av en hurdriak *(As. "Alla stammarnas kung")*, som vanligen väljs från en av några få respekterade familjer i den stora kûs-stammen.

Asdriagernas religion baseras på åldriga, kvinnliga präster som är matriarker i speciellt "upphöjda familjer". Präster lär upp stammens helare och utför ceremonier med krigare som utmärkt sig i strid. Helarna fungerar både som siare och läkare, medan de utvalda krigarna *(As. "Hûka")* bildar en elitklass av kämpar, som är undantagna från vanliga husliga plikter. I stället vaktar de lägrets omgivningar och fungerar som spejare, spårare och lätt kavalleri. Det är de som leder anfall eller täcker reträtter.

Alla asdriagkrigare tror att död under strid resulterar i en ärofull återfödelse. Denna tro är knuten till födelseritualen, som väsentligen är en återförening med en återvändande gammal krigare. Alla kvinnor, som har gett liv åt ett barn, som överlever puberteten, kommer också att återfödas, medan andra fallna förenar sig med stammens panteon av vaktandar. De flesta av de religiösa ceremonierna strävar efter kommunikation med de döda som ännu inte har blivit eller inte kan bli återfödda och som därför kan se in i framtiden. De kan också vara offer till vaktandarna *(As. "Hûr-húdria")*. Liknande ritualer engagerar hela samhället (utom Hûka). Dans, drickande och sång dominerar ceremonierna, som ofta räcker i dagar i sträck. (Bästa tiden att anfalla ett asdriagläger är under den veckolånga återhämtningsperioden efter en religiös sammankomst.)

3.4.2 SAGATH

Liksom asdriagerna är sagatherna också nomadiska "österlänningar", men till skillnad från andra inkräktare, flyttade sagathstammarna västerut från Rhûnsjöns östra stränder. Detta folk tillhör de s.k. vagnsryttarna. Det finns tre sagathstammar i Rhovanion — två i nordöstra Talath Harroch och en på norra sidan av Järnbergen *(S. "Emyn Engrin")* — men många fler bor på slätterna strax i öster. De flesta av dessa stammar är små (ungefär 250-500) och reser som samlingar av klaner, som flyttar samman bara när en halvpermanent lägerplats byggs upp. Stora vagnar byggda av ymnigt dekorerat, bastant trävirke (förstärkta med järn) utgör främsta transportmedlet för gods och familjer, även om man har god tillgång till kraftiga packhästar. Krigare äger minst två små, sega ridhästar.

Sagathkrigarna opererar från hästryggen i grupper om fem, kallade "yunovi" *(sing. "Yunom")*. En skicklig spårare leder tre spjutbärare och en beriden bågskytt. Grupper av yunovi leds av klanens huvudmän *(Sa. "Lywif")*, som i sin tur kommenderas av stammens hövding *(Sa. "Lyhud")*. Lyhud har också till sitt förfogande en elitvakt *(Sa. "Yunovas", sing. "Yunovadi")*, 10-20 män utvalda bland spårarnas veteraner. Korta kastspjut *(Sa. "Yurgol", sing. "Yurgas")* och utmärkta kortbågar är de viktigaste vapnen, även om tyngre beväpnade yunovadi ofta använder kroksabler och färggranna, elliptiska sköldar, dekorerade med metallbucklor med piggar på. De flesta sagathstammarna föredrar att störa en fiende innan de går in mot dess brutna flanker, så lätta, träffsäkra skjutvapen passar dem bra. Få raser kan inräkna så många skickliga beridna bågskyttar, och den som förföljer flyende sagathryttare, bör ta sig i akt och undvika pilar avfyrade från den bakvända ridställning som de är specialister på.

Yunovas utgör en helt annan fara. Var och en av dem bär en yurgas, som verkar mycket alldaglig, men som i själva verket är listigt tillverkad. De grå stålspetsarna bryts av vid anslaget och blottar en hålighet som innehåller en dos starkt gift.

Sagathsamhällen i Rhovanion är föga mer än lägerplatser placerade på små kullar. I de mer tillfälliga lägren dras vagnarna runt i en cirkel för att skydda platsen som en slags rörlig mur. Dessa halvpermanenta boplatser omges vanligen av en låg träpalissad, som ibland används i kombination med en torr vallgrav och en jordvall. Liksom alla sagathboplatser fylls det inhägnade området med låga enrumshus, som har formen av fyrkan-

ter, nio meter långa, två meter breda i ändarna och tre och en halv meter i mitten. De är konstruerade av olika lager hudar, som likt spånskivor lagts över ett skelett av trä och senor. Man kommer in genom en låg, skinntäckt dörröppning i ena änden. Fönster är ytterst sällsynta. När de finns, består de bara av en smal öppning i väggen alldeles under taklinjen. De spetsiga taken är helt täckta av ett tjockt halmlager, men ett rökhål är uppskuret i centrum längs takåsen. Invånarna sover på gräs- och skinntäckta jordbritsar i sällskap med loppor, kvalster och annan vänskapligt sinnad ohyra. Kokeldar byggs in i en nersänkt härd. Hästar hålls utanför lägret utom i krigs- eller kristid.

Sagath räknar sin härstamning på den manliga sidan och vördar storfamiljens överhuvud (patriark). Han har fått denna rang i kraft av ålder och duglighet. Han bär "blodskniven" *(Sa. "Nolusav", Rh. "Domecg")* av guld med granatinläggningar. Detta vapen är både symbol för ätten och ett helgat verktyg för bestraffningar. Det används ofta av patriarken, vars ord är lag inom familjen i så hög grad att han kan beordra avrättning av en familjemedlem med bara ett ord.

Motsvarande maktposition inom stammen innehas av lyhud, stammens patriark. Det är han som avgör tvister mellan klanerna och fungerar som överdomare. Klanernas lywif är hans rådgivare, och de fungerar som klanpatriarker vid tider av missämja. Men de ifrågasätter aldrig hans slutliga beslut.

Sagathreligionen är en märklig kombination av animism och vördnad för den Svarte Mästaren (Sauron). Det dagliga livet kretsar kring tron, att vissa föremål är "levande" och besjälade, liksom alla växter och djur. Röda stenar (t.ex. granater) tros vara speciellt starka djur, som inte har återfötts riktigt. Men under natten är de "sovande" djuren framme, och traditionella sagathpräster noterar (med anselig fruktan), att de tysta andarna härskar i mörkret. Ända till helt nyligen betydde detta att sagath sällan vågade sig utanför eldens skyddande ljusmantel nattetid.

Men detta har nu ändrats. Krigspräster tillbringar nu det mesta av vakande tid efter mörkrets inbrott, ty det är den Svartes tid, och hans tjänare är då som starkast. Hans tjänare har spritt ut att de mäktiga "tysta andar" som finns i varje klyfta, i varje porlande bäck och på varje vindpiskat fält är hans slavar — fångna själar av män som inte tjänade honom ordentligt.

Prästerna vördar sin herres behov och lägger ner stor omsorg på att genomföra sällsamma offer varje månlös natt. Förbryllade nordmän förstår sällan dessa riter, men de förstår mycket väl det språk sagath talar med sina vapen. Åsynen av de bjärta sagathhjälmarna av färgat skinn och stål väcker därför lätt vrede i isolerade nordmannabyar.

Rockar gjorda av mönstrat linne tjänar som skydd mot hårda vindar. De flesta bär också skinnmössor med öronlappar eller skinntäckta hjälmar. Österlänningarna bär ylletunikor och grova skinnbyxor, som täcker benet till strax nedanför knät. Kängor av skinn, snörda med läderremmar, skyddar benet vid vilda ritter.

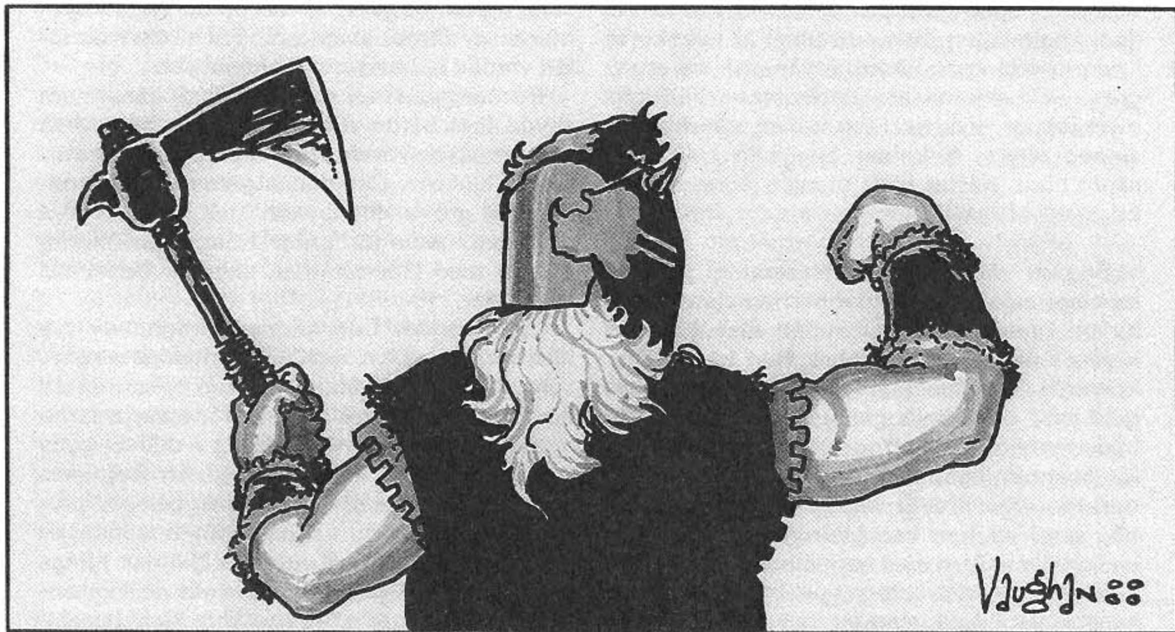
Lywif strider från vagnar, dragna av två hästar. Mer sällan används fyrhjuliga vagnar som rörliga plattformar för bågskyttar; dessa dras av två eller tre hästar. Båda varianterna är fyrkantiga eller rektangulära och byggda av ek och andra hårda träslag och förstärkta med läder och stål. Målade inläggningar pryder sidorna på de vagnar som används av priviligierade lywif. Krigarnas sköldar hängs på krokar över vagnens sidor när de inte används. En förare styr hästarna och bär ett spjut för självförsvar, medan passagerarna angriper förbipasserande fiender.

Logatherna

Sagathernas nära släktingar logatherna bor vid Rhûnsjöns stränder. De två folken liknar varandra mycket, men logatherna är betydligt fler än sagatherna till antalet.

3.5 DVÄRGAR

En gång för mycket länge sedan, långt före Besvärjarens ankomst, hade dvärgar byggt ett hem i Amon Lanc. De borrade tunnlar genom berget, idkade bergsbruk och grävde fram ädelstenar, främst kolsvarta och blodröda. När de flydde från berget lämnade de efter sig både skatter och ett komplicerat system av tunnlar och hallar, där nu blott ekot av orchers kängor kan höras.



3.6 ORCHER

Amon Lancs dvärghallar — en gång byggda med stor omsorg — härbärgerar nu orcher. Ty med Saurons ankomst till detta berg kom också dessa förhatliga varelser.

Ingen skulle försöka kalla de orcher som finns i Dol Guldur för ett samhälle. De respekterar intet utom seger, makt och Mörkret. Deras förakt för varandra är legendarisk. Endast i strid går de med på någon form av organisation. Även då gäller få regler utom skoningslöshet och blodtörst. I övrigt vill man nog helst förbigå dem med tystnad.

Orcherdrank

Trots orchernas böjelse för färskt kött kan de ibland beordras av sin herre att fånga en fientlig krigare eller viktig person levande. Vid dessa sällsynta tillfällen använder de av sina många onda, effektiva mediciner av vilka Burdrasak är mest känd. Denna svarta brännande vätska återställer blodflödet och styrkan till det normala och har varit källan till förnyad kraft hos mången orchkrigare.

3.7 TROLL

När Sauron byggde sitt rike, valde han noggrant ut dugliga instrument för sitt välde. Precis som Morgoth en gång formade orcher till vrångbilder av Erus barn, har Sauron försökt avla fram ett nytt krigarsläkte av de varelser han har till hands.

Även om han inte kan skapa liv har hans skicklighet i manipulation gett honom möjlighet att forma starkare tjänare genom urval av avkomman. Mörkerfursten har ständigt

försökt öka orchernas och trollens förstånd och styrka. Dessa har tillsammans utgjort huvuddelen av hans styrkor sedan han blev Mordors härskare under Andra Åldern.

Precis som orcherna avlades trollen ursprungligen av Morgoth under Första Åldern. De skapades som hemska avspeglingar av enterna. Först var de lika dumma som den sten som de kom ifrån, men senare fick de förmågan till ett livlöst och gutturalt tal. Deras intelligens var ringa, men det spelade liten roll. De var höga, breda och starka som berg och de kunde krossa sina fiender med råstyrka.

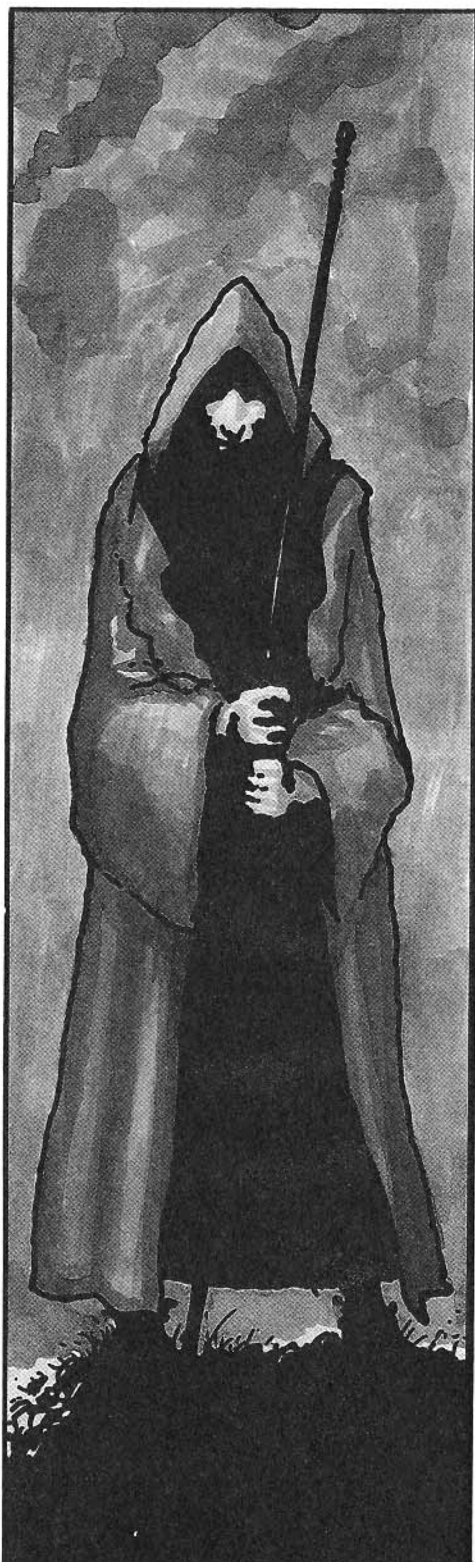
Men Sauron sökte en bättre art och i Andra åldern beslöt han att skapa en oemotståndlig trollhär. Sedan dess har han omformat sin mästares verk. Nu har han en liten men växande skara av "mortereg" *(S. "Svarta troll")* som är jämförelsevis snabba, har förmågan att fatta beslut och kan agera när som helst på dygnet. Till skillnad från bergs- och stentroll, kan svarttrollen överleva dagsljuset utan fruktan, men de avskyr det. Om bergstroll utsätts för solljus blir de blinda medan stentrollen förstenas.

Ett fåtal av de bästa svarttrollen i Saurons tjänst fungerar som elitvakt eller, mer sällan, som befälhavare för orchgrupper. Dessa kallas "Olog-hai" *(S.s. "Trollfolk")* av de få som kan detta språk.

De hålls utom synhåll för Saurons fiender, ty Den Onde planerar att släppa loss dem först när han har fått ihop ett tillräckligt antal.



4 POLITIK 3Å1640



4.1 BAKGRUND

Under Tredje Åldern har södra Rhovanion sett många konflikter. Mäktiga arméer från Gondor och Östern har utnyttjat dess slätter, skogar och kullar för sina krig och maktspel. De nordmän som bor på slätterna och i Östbukten har hjälpt sina allierade i sydväst när det behövts eftersom de anser att de står närmare dúnedains kultur än livsmönstren hos de "underliga och barbariska" österlänningarna från andra sidan Rhûnsjön.

Idag försöker Gondor behärska allt territorium söder om en linje längs Mörkmårdens södra gräns österut till Inlandshavets stränder. Dess makt är dock försvagad av Pesten. En del nordmän lever som vasaller, andra som allierade till Gondor. Men djupt i sina hjärtan skulle södra Rhovanions människor föredra att få sköta sig själva och vårda sin mark och sina djur i fred.

Den stora Pesten förändrade situationen i Rhovanion. Plötsligt var Gondor svagt och invånarna i regionen upptäckte att de måste kämpa för sitt eget land och sina liv.

4.2 BESVÄRJAREN

Det var få som hade någon aning om att dessa händelser kunde spåras tillbaka till en enda källa: Besvärjarens ankomst till Dol Guldur 1050. Hur osynlig denna gestalt än förblev efter sin ankomst, kan ingen betvivla att nästan alla onda händelser i södra Rhovanion på något sätt kan spåras tillbaka till Skuggan i Dol Guldur.

Det var Saurons inflytande som i början av Tredje Åldern satte österlänningarna i rörelse och förde demvästerut genom Rhovanion. Det var hans inflytande som kastade Skuggan över den stora skogen. Det som en gång var en förtrollad skog full av naturens musik blev en tät och dyster region.

En del säger att det var Mörkrets inflytande som förde Pesten till Rhovanion och Gondor. Detta var en ny, fasaväckande sjukdom, med symptom som körtelinflammationer, uttorkning, brännande feber, varblemmor och kvalfull matthet. Nordmännen i Rhovanion var på många sätt de hårdast drabbade. En del dog långsamt, medan andra mötte ett snabbt och fruktansvärt slut och ingen bestrider nu att Mörkret har vidrört hela södra Rhovanion.

4.2.1 ANKOMSTEN

Alla visste att en förändring till det sämre hade ägt rum mot slutet av Tredje Ålderns första årtusende men ingen visste riktigt hur man skulle förklara det. Beijabar sökte hitta orsaker i naturkrafterna. Skogsfolket letade efter förändringar i lövverkets mönster. Nordmännen, som var bättre bevandrade i hur världen såg ut, visste att inflytande österifrån förde med sig något slags ont. Men ingen tycktes kunna förklara eller motverka förändringen.

Vad som verkligen hade inträffat var att Sauron hade valt ut den slumrande, nakna slaggkäglan Amon Lanc till sin nya boning. Trots att den till sitt yttre inte förändrades under flera sekler efter ankomsten, lät Sauron inuti bygga ut de naturliga lavakanalerna och dvärgarnas tunnlar och salar och skapade därvid ett underjordiskt nätverk av hålor och klyftor där bara ondska kunde trivas. Från dessa hålor skickar han ut ständiga strömmar av Mörker och sprider lidande över hela Rhovanion. Den skräck han skapar är allestädes närvarande, men de sätt på vilka han utdelar sina slag svåra att upptäcka och ännu svårare att bemöta.

4.2.2 FÖRKLÄDNADEN

Skuggan som reste sig i Dol Guldur kunde inte förklaras. Istari, visa alver och dúnedain misstänkte att det var ett försåtligt arv från den störtade Ringherren. Deras misstankar ledde till ett antal oroande antaganden men ingen insåg ändå att det faktiskt var Sauron som hade återuppstått.

Mörkerfurstens förklädnad som Besvärjaren var tillräcklig för att dölja hans sanna natur och avsikter under många generationer. Han kunde åstadkomma katastrofer utan att avslöja sig som upphovsmannen. Hans hand och hans öga var överallt, men ändå osynliga. Ännu idag, över fem sekler senare, har enbart resultaten av hans gärningar synts.

Sauron växer ständigt i makt. Han agerar enbart genom ombud och endast de olyckliga fångar som går mot en säker död i Dol Guldurs hålor får skåda hans fruktansvärda skepnad.

Hans skugga döljer sig i den tillfälliga boningens djup. Där återsamlar han den makt som han förlorade när Den Enda Ringen togs från honom. Hans makt är sådan att han har kunnat ta gestalt igen. Sauron har inte någon medfödd skepnad; istället är han en ande som antar form enligt sin vilja, men med en inskränkning: alltsedan Númenors fall återspeglar alla hans skepnader tydligt hans onda natur. Utan Ringen kan Sauron inte få sin fulla styrka. Han framstår som den störste fursten i Midgård men han har bara en del av sin kraft.

Sedan han vaknade i Tredje Åldern har han valt Locklösa Ögat som sin symbol och sin skepnads koncentrerade form. Han tillhör både denna världen och skuggvärlden och är inte helt i någondera. Han framstår som en gäckande bild med en svart, flammig yta som brinner av en intensiv, men oftast osynlig, eld. Men det lågande Ögat finns alltid där.

Han tär på de fria folkens själar och omformar hela samhällen. Han förvanskar Erus och Valars skapelse genom att föda orcher och andra förvridna Mörkervarelser. Den Onde livnär sig på olycka och på den skräck och det lidande som griper var och en av hans oräkneliga offer. Genom sina tjänare har han kväst folk och länder över hela Midgård. I öster och i söder är hans piska hårdast men i väster är Rhovanion och Angmar också hemsökta. Hans ombud använder råstyrka och list för att uppnå Saurons mål på många sätt, utan att avslöja hjärnan bakom det hela. För de vise är Sauron helt enkelt Besvärjaren, en farlig tjänare till den Ondska som har sargat Endor sedan dess första dagar, en Mörkmårdens sot, en orenhet som skall skäras bort när rätt tillfälle yppar sig.

4.2.3 RINGVÅLNADERNA

Det är nazgûlerna som är bästa verktyget för Saurons grymma planer. Nästan säkert är att Sauron beordrade dessa nio att bo i och bygga upp Dol Guldur. När han föll i slutet av Andra Åldern drog de sig tillbaka till slaggkäglan och plågade alverna som bodde i närheten ända tills deras Mästare fick skepnad igen. När Sauron intog sin plats i berget bemyndigade han den främste av nazgûlerna att färdas norrut och upprätta ett rike för att besegra nordens dúnedain; Häxmästaren skapade då Angmar. Sex Ringvålnader begav sig mot söder eller öster för att verkställa hans befallningar.

Två blev kvar i Dol Guldur som budbärare och ombud. Av dessa utnämnde Sauron Khamûl till befälhavare för Dol Guldur. De andra sju kom till fästet närhelst de kallades och boningar för dem hölls alltid redo. Dessa kammare var byggda så att de speglade de kvarvarande banden till vålnadernas människoursprung. Eftersom de flesta en gång hade varit furstar hölls en god standard inuti vulkankäglans svarta djup. Ibland kan en vandrare i trakten känna den kyla och höra de hemska skrin som omger deras ankomst — märkliga vindar som rusar förbi men som inte får några löv att röra sig.

De Nio själva fruktar enbart sin Herre. Deras makt var ansenlig även före deras fördärv och nu är den ännu större. Liksom sin konung tillhör de både denna värld och skuggans värld men inte helt någondera. Vad makt de har vunnit, har de betalat med förlusten av mänsklighet; de är vandöda vålnader. De litar på intet och är vän med ingen. Arméer av män kan gå i döden under deras ledning, men själva kan de inte ta ett steg mot Saurons vilja. Normala vapen eller besvärjelser har ingen verkan på dem. Men de blir störda av sådant som kan verka trivialt: vatten, naturlig eld och namnet "Elbereth".

Just 1640 har de vise anledning att tro att hemska förändringar är på gång och att dessa kommer från djupen av Svartkonstberget. Ty Sauron förbereder övertagandet av den vidsträckta Östern och Södern och han fortsätter sina ränker mot vad som återstår av dúnedain i Arthedain och Gondor. Medan Häxkungen vrider åt skruvstädet runt Arthedain håller Mörkerfursten på att suga ut kraft ur Vilda landet. Den Skugga som har tätnat sedan 1050 sprider sig nu med ökande tempo. Allt färre vandrare vågar sig ut på stigarna i Mörkmården och de som gör det måste ständigt vara vaksamma mot Skuggan. Nazgûlerna rör sig nu med mindre fruktan för upptäckt. Vägen från Dol Guldur till Morannon har i tysthet öppnats igen för hemlig men farlig trafik.

4.3 RINGEN

Ingen anar vad som däljs i djupet av Stora Floden just där Ljuse älv möter dess flöde. Men där, djupt nere i sumpig bottenvegetation, ligger Härskarringen.

Ringen slank från Isildurs finger en mörk natt år 2, när han plumsade genom vassen nära Anduins västra strand. Där sjönk den ned i djupet, sögs ner i dyn och trasslades in bland vattenväxternas och svärdsliljornas rötter på flodens botten. Från sin viloplats väntade den på en bärare värdig dess makt och medan den gjorde det ändrades vattnets natur runt omkring den. Ljuse älvs och Anduins sammanflöde hade i legenden räknats som en underbar plats och det var den också vid tiden för Isildurs olyckliga död. Alverna sjöng om flodandar som rörde sig med vindarna där.

Men under loppet av Tredje Åldern har Ringen påverkat området och det har delvis blivit ännu mer sankt och dyigt. Ljuse älv drabbades värst och Isildurs ansträngningar när han vadade till dess stränder synes ringa i jämförelse med de övergångsproblem som nu föreligger längs många av dagens fåror. Dyn liknar närmast kvicksand och tycks vilja svälja allt som trampar i den. På en del ställen har vad som en gång var en ljuvlig strand förvandlats till dystert igenvuxna snår. Visst förekommer ännu märkliga blomstrande vrår men dessa dominerar inte längre landskapet. En gång gick hober ut och fiskade upp sin middag varhelst de önskade, men nu måste man noga överväga var man ska lägga ut sina beten.

4.4 RADAGAST

Ännu sjunger fåglarna sin morgonsång i Mörkmården och blommorna slår ut där om våren. För de människor och alver som bor kvar här erbjuder livet ibland glädjeämnen. Få, om några, inser vilka krafter som håller glädjen vid liv i Mörkmården. Få förknippar makt av något slag med den till synes komiske, barnalike trollkarlen som kallas Radagast den brune.

Skenbart lever Radagast ett rikt liv fjärran från några strider mellan gott och ont. Hans makt tycks begränsad till fåglarna, djuren, växterna och vinden. Han kan tala med djur och hans visslingar förstås av alla fåglar. Han känner de dolda krafterna hos rötter, frukter och örter och vet när de skall skördas och hur de skall förvaras för att evigt bevara sin styrka. Han kan sluta sina ögon och med viljekraft förmå vinden att hölja trakten i dimma eller kalla på västanvinden att svalka skogens varelser. Hans krafter är synliga för alla som känner honom men de tycks så begränsade till naturens anspråkslösa värld. Ingen skulle kunna misstänka att Radagast utövar den stora makt som tillkommer Istari.

4.4.1 EN SAGA

Bland nordmännen i Mörkmården är Radagast en legendarisk figur som har vandrat längs skogsstigarna i århundraden. Hans reserverade men godmodiga uppträdande och tydliga likgiltighet för människors angelägenheter har gett honom en rykte av harmlös tankspriddhet och har också gett upphov till en berömd berättelse som berättats som godnattsaga för barnen. Så här lyder en del av den:

"Han använder sina krafter för så tokiga ändamål. Han manar bofinkar och rödhakar att i flygformationer bilda färgmosaiker mot natthimlen. Han sänder ljusvingade gyllingar ut över Talath Harrochs slätter för att tävla om vem som kan hitta det längsta strået av myrstarrgräs. De flyger hem med strån av torr myrstarr som Radagast sedan väver samman till fler mattor och gobelänger till sitt hem. Han skickar grodor till Anduin med uppdrag att dyka efter de glansigaste, vackraste flodstenar de kan hitta. Eftersom grodor kan bära stenar upp till flodytan men inte forsla något på land lämnar de stenarna vid flodkanten och Radagast skickar sin falk Hannigant för att välja ut de mest glänsande av stenarna. Genom åren har Hannigant fört hem tusentals glänsande flodstenar och de bildar nu en kullerstensstig omkring Rhosgobel."



4.4.2 HANS NATUR

Radagast håller inte någon av sina aktiviteter särskilt hemlig. Ändå korsar få människor hans väg och i själva verket har ingen mer än en liten aning om exakt var vid Mörkmårdens västkant Rhosgobel ligger. Likt Elrond i Vattnadal har Radagst själva naturen som sitt värn.

De som bor i Mörkmården skriver dikter där hans "stolta gobelänger" och "glänsande kullerstenar" beskrivs. Just därför anser de flesta skogsmänniskorna att Radagast är en välmenande, gammal kuf som aldrig gör någon skada men knappast mycket gott heller med sina trollkrafter. Några anser hans band till naturen vara tecken på gunst från "Skogsandarna" medan andra helt enkelt tycker att de är närmast griller.

Bara en till synes dum trollkarl som Radagast, bara en trollkarl som utövar sina krafter på sätt som tycks meningslösa för resten av världen skulle kunna bo så nära Dol Guldur. Ty hur Radagasts dagliga liv än verkar representerar han i ett större perspektiv det Godas fäste i ett land belägrat av Ondskan. Om det inte vore för Radagasts kärleksfulla hand med djur skulle bara monster vandra omkring här. Vore det inte för Radagasts förtjusning över att förse småfåglarna med ett hem skulle vindarna aldrig kunna sprida sångerna i Rhovanion. Vore det inte för Radagasts muntra beundran av varje ny dags gryning skulle kanske solen inte ens gå upp i Mörkmården. Hur han än verkar utövar han en ljusets makt i södra Rhovanion. Han är en fyrbåk i ett land besatt av Skuggan.

Radagast uppträdde först i Mörkmården någon gång efter 3Å 1100. Han är vän med Gandalf och Saruman och medlem i Heren Istarion eller "Trollkarlarnas orden". Den består av fem maiar som sändes från Valinor omkring 3Å 1000 för att värna det goda i Midgård. Deras ankomst var ingen tillfällighet därom råder knappast några tvivel; vid samma tidpunkt höll Ringarnas Herre på att resa sig igen.

När Istari *(Q. "Trollkarlar"; S. "Ithryn")* anlände till Endor började de kartlägga världen. De samlade kunskaper om människornas och de andra rasernas seder men höll sin egen makt hemlig. Det var få, främst de visaste bland alverna, som hade någon aning om att de var något annat än gamla, kloka vandrare.

Saruman och de två blå trollkarlarna Alatar och Pallando reste till Östern och Södern. De Blå omnämns inte därefter i Västern annaler. Gandalf engagerade sig i eldars och edains strider väster om Inlandshavet och norr om Harad. Radagast tillbringade också det mesta av sin tid i nordvästra delen av Midgård. Alla har valts ut av en av Valar och deras främsta intresse gäller Nordlandet och Västerlandet, ty de största förhoppningar ställs på dessa länder och dess folk. Var och en av de Fem gick sin egen väg i Midgård.

Radagast tillhör Yavannas folk och står nära det växande, sådant som har rötter i jorden. Hans kynne är olikt ordensbrödernas och han trivs inte i människors sällskap. I stället älskar han vildmarken. Han vandrar på outforskade vägar och söker kunskap och vänskap med fåglarna och träden.

Allt eftersom åren gick drogs han till skogen. Grönmården den stora var bara en del av en skog som en gång sträckte sig från Carnen västerut så långt som Blå bergen. Så småningom vistades han där allt oftare. En skugga av enorma proportioner hotade skogen och alla dess varelser. Radagast blev — om planenligt eller genom en tillfällighet är svårt att säga — skogens förkämpe. Längs dess sydvästra utlöpare byggde han sitt hem Rhosgobel. Ännu i dag är detta hans enda permanenta boplats.

4.5 DE FRIA FOLKENS LEDARE

Södra Rhovanions folk leddes av ett antal furstar, lojala mot olika herrar. De som bor i det område som Gondor kallar Dor Rhúnen betygar kungen av Gondor sin vördnad men mestadels har de att göra med den kunglige ståthållaren Vagaig. Skogsfolket och beijabar ser till sina klanhövdingar eller thyner för ledning. Nordmännen på slätterna, éothraim och gramuz, följer också sina lokala hövdingar även om några "furstar" *(Rh. "Huithynas")* har stigit fram på sistone och kontrollerar ett antal klaner.

Vagaig: Gondors ståthållare

Vagaig, den nuvarande ståthållaren i Dor Rhunen anlände 1639. Han var den tredje på posten efter kung Tarondors trontillträde 1636. De två tidigare företrädarna Huanring (d. 1636) och Talathir (d. 1638) dukade under för Pesten och för asdriagernas pilar och lämnade efter sig en hårt prövad gränsprovins med en administration nästan helt i spillror.

Nu hotas den politiska makt som Gondor har haft öster om Anduin sedan sent 600-tal. Uppgiften att bygga upp landet igen har bara börjat och den nye ståthållaren har vistats i området mindre än ett år. Tarondor valde klokt när han plockade ut Vagaig *(S. "Vasst svärd")* till att bringa ordning längs östgränsen. Ståthållaren är veteran från krig mot Umbars pirater och deras sydrönska allierade krig, deltog i fälttåget i Rhûn 1625 och tjänade också i Mordors gränsvakt när han bodde i Minas Ithil.

Vid 61 års ålder är han stark och duglig. Hans beslutsamma sätt och ibland skoningslöshet har banat väg för mången av Gondors segrar. Tyvärr är han i första hand en officer och har liten erfarenhet av administration. Tarondor är dock av uppfattningen att Gondors problem i Dor Rhúnen i första hand är militära.

Vagaig är 187 cm lång och kraftigt byggd. Hans svarta hår, ljusa hy, kantiga men behagliga drag och kyliga grågröna ögon har fått många att kalla honom vacker. Krigen har utkrävt sin tribut förstås — han saknar högra örsnibben och har ett ärr på högra kinden — men han förblir både stilig och en personlighet. Till hans utstrålning bidrar också hans torra humor. Han är vanligen sällskaplig och skaffar sig goda vänner på kort tid. De män som tjänar under honom tycker om honom även om ingen tar hans livsglädje för svaghet eller överdriven lättillgänglighet.

Vagaig är helt annorlunda privat. När han är ensam med sin hustru Lomamir eller nära vänner kan han ibland hemfalla åt dysterhet och sorg under flera dagar. Vagaig har sett tre söner dö under loppet av sex år och bara en, Gydda, 32 år gammal, finns kvar i livet och bor på fädernegården i Ringlós dal i Lamedon. Hans syster Quessë omkom under samma asdriagräd som krävde Talathirs liv 1638.

Vagaig har rykte om sig att vara mild mot fiender som underkastar sig och rättvis i sin längtan efter ordning. Men när det gäller asdriagerna har han avlagt ett heligt löfte att utrota dem och alla som är besläktade med dem. Detta glödande hat har fått Vagaig att placera en ovanligt stor del av Gondors tunna öststyrka i Talath Harrochs centrala och sydöstra delar. Det har också lett honom till ogenomtänkta expeditioner mot verkliga eller inbillade asdriagfiender. Han gillar inte orcher, men hans nonchalans beträffande vägen till Morannon och orcher i allmänhet har gynnat Ondskan.



Den hårda pressen har också bidragit till ett främlingskap gentemot hustrun som han älskar så innerligt. Lomamirs redan begränsade tålamod har ansträngts under hennes makes tjänstgöring och hon har blivit alltmer intresserad av den ädle nordmannahövdingen Aigimund, sändebud från Mahrcared. Detta

bådar inte gott för Vagaig, ty Aigimund är en tystlåten. filosofiskt lagd drömmare vars förälskelse i Lomamir går så djupt att han håller på att äventyra sitt uppdrag och sin lojalitet.

Vagaig föredrar mörkgröna kläder och bär en grönaktig ringbrynja vid de få tillfällen då han anser sig behöva rustning. Ståthållaren bär normalt rund sköld och ett grönt stålsvärd, men hånskrattar åt att alltför ofta använda rustning. Vikten och hettan besvärar honom. Hans brist på ansvar för sin egen säkerhet oroar hans underbefälhavare men deras respekt överväger deras fruktan. Denna uppenbara bekymmerslöshet bidrar kanske också till hans förakt för bågen, ett vapen som han använder uteslutande till jakt eller vid tävlingar på marknader. På hans sköld kan man se det traditionella emblemet för en östståthållare: den tvådelade vapenskölden symboliserande kungamakten och kungaätten. Upptill ligger Vita trädet mot mörkblå bakgrund och nedanför mot grön bakgrund Spathlins vita näve, en symbol för Vagaigs ätt och förläning i Lamedon.

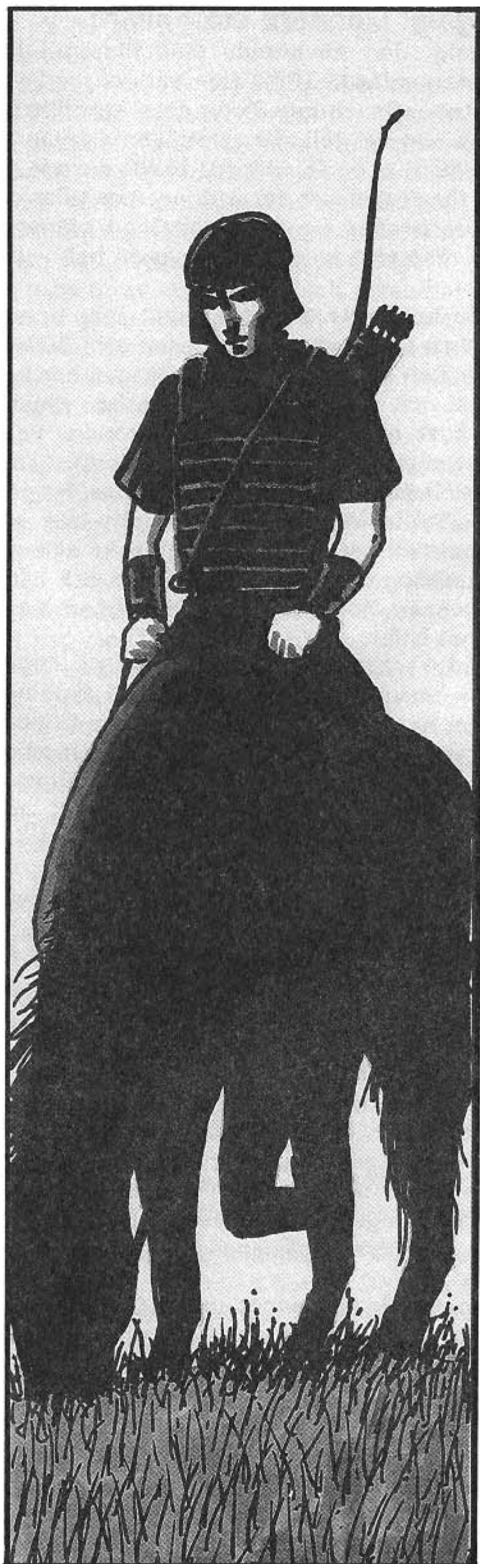
4.5.1 SLÄTTFURSTARNA

Det finns många thyner bland slätternas alla folk, men några av dem har på sistone blivit mer framstående än andra.

Mahrcared, huithyn över Ailgarthas

Mahrcared är den mäktige hövdingen i Buhr Ailgra och ledare för éothraimstammen Ailgarthas. Trots förödelsen under Pesten höll denne enorme nordmannakrigare samman klanerna. Bara sporadiskt bruk av eld och svärd var nödvändigt för att upprätthålla ordningen. Detta beror främst på hans personliga anseende som obeveklig fiende, ty Mahrcared tar få fångar. De som en gång har underkastat sig kan inte avfalla.

Mahrcared föddes 1557. Han kämpar under en fana med tre hästhuvuden — ett rött, ett brandgult, ett blått. Han är skicklig ryttare och den senaste i en lång släktkedja av krigarhövdingar. Hans kavalleri har en fin hjord av springare, och de gillar spänningen när de slår till mot österlänningarna och stjäl sina fienders hästar.



Mahrcared är blond, 190 cm lång och väger 130 kg. Det berättas att han bröt nacken på en österländsk stridshäst med sina bara händer när han var ung. Han har förlorat lite styrka med åren men är fortfarande skicklig i brottning och ridning. Varje vår tillbringar han en månad med att rida runt till vart och ett av de områden som ska tjäna som betesmarker under året. I likhet med de flesta hästfurstarna bor Mahrcared bland män som tillbringar en ansenlig tid av året borta från huvudboplatsen. Ailgarthas skiljer sig dock från de flesta av sina bröder då de har fasta byar hela året. Bara en del av männen rider med hjorden. Familjerna stannar kvar i byn. Ryttarna stannar borta kortare perioder än de flesta éothraim.

Mahrcared är också skicklig med både hand- eller stridsyxa liksom med sitt älskade bredsvärd med inläggningar. Kläder av garvat, fint arbetat läder och ljust ylletyg är hans favoriter. Lätt harnesk, en stor, rund sköld och en bearbetad hjälm av stål och guld bidrar ytterligare till den krigiska elegansen. När han sitter upp på sin röda stridshingst Mohrig utgör han en imponerande syn.

Trots att Mahrcareds hustru Brytta bara är 155 cm lång är deras familj storväxt. Deras söner — Iseren (16), Felardan (14) och Mahacaed (9) — är högväxta även efter nordmannamått och deras 10-åriga dotter Eoraca har redan uppnått 150 cm längd. Familjebanden är starka och Mahrcared är stolt över både sin unga hustru och sin avkomma. Hans känsla för familjen förstärks av det faktum att detta är hans andra. Den första omkom under en orchattack år 1615 när de var på besök hos vänner i Östbukten. Detta förklarar åldersskillnaden på 44 år mellan honom och Brytta.

Uirdriks, thyn över Withras

Uirdriks är den vise ledaren över den Gramuz-klan som kallas Withras *(Rh. "Motståndare")*. Dessa bofasta slättnordmän, alla jordbrukare, har fått sitt namn från sin frihetskänsla. De har aldrig underkastat sig andra, vare sig nordmän eller något annat folk. En gång fanns bara en handfull kvar efter det att en överväldigande Waagathstyrka kom svepande ner över deras anspråkslösa befästa gårdar 3Å 665 och dödade alla som inte lyckades fly. Trots detta överlevde en grupp som kunde föra släktet vidare. Deras ättlingar finns fortfarande i östra Talath Harroch.

Uirdriks är krympling. Han var en gång 185 cm men nu är han deformerad och böjd. Han drabbades av en märklig förbannelse i sin ungdom och sedan dess har en förvriden kropp varit hans fängelse. Märkligt nog är han inte som andra nordmän rädd för magi. I stället läser han verk från fjärran och söker på himlen efter kunskap. Han är känd för att umgås med dvärgar. Av alla nordmän är han den som står Radagast närmast. Mycket av hans törst efter visdom beror utan tvivel på hans kropp men grunderna lades redan i hans barndom. Uirdriks fader Skulif var alvernas vän och en siare.

Skulif hade två söner och en dotter. Uirdriks var den äldste och har aldrig gift sig, utan har adopterat systersonen Gartila (22) som sin arvinge. Skulifs yngste son Wuilaric lämnade hemboplatsen i Leovidukas för tio år sedan och han försköts därför att hans fascination för mörka riter fick honom att förråda mer än en vän. Byskvallret placerar honom i Östern eller i väster hos Besvärjaren i Dol Guldur.

Withras är unika på mer än ett sätt. Få nordmän skulle följa en lärd krympling. Ännu färre skulle tolerera öppet bruk av magi. Men denna klan anser sig vara bärare av det forna nordiska kulturarvet. Deras förfäder var nära allierade med alverna och väktare av de arbeten och lärda verk som urnordmännen fick av eldar.

En helig bok, Suimbalmynas *(Rh. "Eviga tankar")* är tecken på deras kloka bruk av magi. Den är tillägnad en av de sista thynerna över Withras i Eriador och den är både en historieskildring och en besvärjelsesång komplett med mäktiga besvärjelser. Olyckligtvis gick den förlorad under Waagathkriget, alldeles efter flyttningen till Rhovanion. Boken präglar dock fortfarande kulturen.

Uirdriks bär löst sittande yllemantlar som hjälper till att dölja hans kroppsliga defekter. Han bär en krokig 180 cm lång vandringsstav av mörkgrått trä med inläggningar av ben och granater. Som siare bär han den som en symbol för kraften, som klanledare bär han den som thynens symbol.

Denne tystlåtne, lärde man är ensam och blyg bland kvinnor, speciellt tilldragande sådana. Ofta isolerar han sig från alla, men i

likhet med alla goda nordmän älskar han fortfarande de högtider som firar årstiderna och är snabb att delta i drickeslag, allt för snabb enligt en del. Han vill gärna lyssna på främlingar som tycks ha huvudet på skaft. Uirdriks kan vara en behaglig värd för dem som kan lära honom något nytt.

Atagavia, thyn över Waildungarna

Atagavia, 40 år gammal, är herre över Waildungarnas klan, en stadsboende nordmannagrupp som bor i Buhr Widu i Östbukten. Som ättling i rakt nedstigande led till Vidugavia åtnjuter han respekt över hela Rhovanion. Många högättade besökare har gästat honom och av Östbuktens furstar är han den mäktigaste. Genom sin dominans i både politiska och ekonomiska led har han vunnit kontroll över staden och de omkringboende klanerna.

Trots att hans längd bara är den normala för en nordman (182 cm och 90 kg) har Atagavia fått ett aggressivt sätt och skarpa blå ögon. Han styr med sitt begåvade tal och sin stadiga blick. Han försöker dominera alla och söker efter makt var den än ligger. Hans tjocka sammetsrockar och broderade mantlar har alltid skilt honom från vanliga nordmän på marknadsplatsen och i strid syns han bra med sin vinröda ringbrynja och en hjälm, formad som ett riktigt vildsvinshuvud med betar. Hjälmen täcker hela hans huvud inklusive hans korta skägg.

Waildungarnas thyn briljerar med sin ridkonst och den fruktansvärda piskan, Totila, ett märkligt vapen, uppkallat efter en av hövdingens anfäder. Den är svår att använda och både Atagavia och hans svarta stridshäst Eorg är tränade i dess bruk. Ofta driver blotta åsynen av detta par en fiende från fältet.

I livets alla skeden drivs Atagavia av impulser. Han har en ung, vacker, blond hustru med eldigt temperament, Haithwyn, som han gifte sig med efter endast en timmes bekantskap. Hon visade sig vara magikunñig, men den hemligheten bevaras väl. Under fyra års äktenskap har Haithwyn fött två barn: flickan Lusuntha och pojken Ugilulf. De är bortskämda ungar och Atagavia planerar att ge dem hela Rhovanion en dag.

4.5.2 SKOGSHÖVDINGAR

Två män dominerar sydvästra Rhovanions politik. Den ene, Waulfa, är ledare för traktens enda större bosättning av skogsmän. Hans motsvarighet bland beijabar, Beoraborn, är den främste bland de tre höga frathagaman.

Waulfa, Althyn över Sairtheod

Då den stora majoriteten av Mörkmårdens skogsmän är spridda över vida områden av västra delen av skogen överträffar Skogestads politiska betydelse vida dess andel av befolkningen. Den är ensam centrum för handel och kultur bland en grupp kärva, obildade jägare och samlare. Följaktligen är dess invånare, Sairtheod, politiskt och kulturellt ledande.

Deras ledare, den 60-årige Waulfa, är en skicklig spårare och helare, som har uppnått ansenlig auktoritet hos hela sitt folk. Många av de andra skogsmännens thyner kommer till honom för hjälp och råd. I utbyte mot hans pärlor av sunt förnuft och alvisk visdom kommer dessa klanhövdingar med de gåvor de mäktar ge. Oavsett betydelse tar Waulfa emot gäster med vänliga ord. Han förstår nästan alltid människors belägenhet.

Waulfa är far till tio barn, alla med hustrun Sisewyn. Trots att den äldsta (den förtjusande Dainwyn, 38 år) är 30 år äldre än hennes yngre bror Thuinand — och trots att alla utom två har lämnat hemmets fålla är familjebanden mycket starka: Odagis (27) är sin faders

sändebud och tjänstgör som stadens spårare; hans syster Osantha (25) har uppsikt över stadens förråd.

Waulfa, en högrest kraftigt byggd man (185 cm och 135 kg) kan sällan ignoreras. Han är klok och ofta inåtskådande men har på något sätt utvecklat en talang för fest och lek. Waulfa lägger ner hela sin själ i allt han företar sig. Ingen i Skogestad kan någonsin komma ihåg en bättre yxkastare och när han var i sina bästa år kunde ingen krigare överträffa honom i trädbrottning. Det finns de som kan dricka mer än han men ingen kan göra anspråk på bättre väderkorn.

Hans klädedräkt får dock inte lika högt betyg. Grova pälskläder, slitet läder, nött ylletyg gör inte hans kläder bättre än gemene mans. Han äger faktiskt en fin ringbrynja som alvkungen Thranduil skänkte honom för några år sedan, men han nöjer sig för det mesta med en enkel rock och ett par grova byxor. Han intresserar sig för personliga saker och problem, inte för fåfänga och människors yttre grannlåt. Waulfa har alltid älskat alver och hatat alla deras fiender med verklig glöd.

Beoraborn Formskiftaren

Bland beijabar finns tre stora ledare (Rh. "Waetan"). En av dessa, Beoracer, syns sällan utom vid de stora högtiderna. De två andra, Beoraborn och Bornbeneor bor i Anduindalen vid Mörkmårdens västra bryn. Deras familjer är de ädlaste inom Björnklanen. Beoraborn är den äldsta av dem som äger gåvan att byta skepnad. Han har blivit den mest vördade i sitt slag söder om Gamla skogsvägen. Från hans gård vandrar han genom floddalen och på skogsstigarna och gör sig omaket att besöka de isolerade beijabarfamiljerna. För många är han som en farfarsgestalt. Han är waildanbaikir, den politiske och religiöse ledaren för alla beijabarfamiljer.

Beoraborns hem ligger på en kulle i en liten träddunge med utsikt över Anduin nedanför Ljusa slätterna. Där — mitt bland skinnek, silvriga lönnar och glimmande lärkträd — har han byggt ett fint långhus till sin familj på fem: hustrun Geilsyn (46) hans söner Bork (24) och Braega (21) och hans dotter Resuntha (19). Djur av alla slag finns i riklig mängd på deras noga ansade gårdsplan. Vart och ett av dem utför en uppgift i samverkan med de andra och alla har ett hem någonstans i eller bredvid de sammanflätade rosenträden som gör tjänst som staket och skyddande mur runt gården. De är familjemedlemmar samtidigt som de tjänar sin mycket specielle husbonde.

Beijabar skattar sina kvinnor mycket högt och skyddar dem mycket ivrigt. De har alltid fruktat, att den heliga ättelinjen ska tunnas ut. Beijabarkvinnan är följaktligen mer isolerad från omvärlden än hennes manliga kamrater, även om hon inom klanen behandlas som en jämlike och efter sina egna meriter t. ex. som konsthantverkare. Detta gäller också unga män, eftersom beijabar är fåtaliga och barnen är deras framtid.

När Beoraborn inte vandrar omkring i Vilda landet i sin förskräckliga björngestalt, bär han kläder som visar att han är en av waetan: tunika, väst och mantel sydd av svart vargskinn, byxor av rött ylle, grå läderskor och benläder, men ingen hatt eller hjälm. Hans skulpterade, vita drakhorn och silvergrå skägg skiljer honom från de andra beijabarledarna. (Varje waetan bär ett särskilt horn). För en utomstående verkar han vara helt enkelt vilken jägare som helst; för de egna är han en vördad ledare.

Minst en natt av sju lämnar Beoraborn sin boning för vildmarken. Där antar han, utanför sina domäners gränser, skepnaden av den Stora Björnen. Denna förvandling sägs föra beijabar närmare deras älskade Béma (Oromë). I äldre tider följde de Stora Björnarna Béma ut i strid mot Morgoths tjänare.

Nu för tiden samlas de i vissa, traditionella gläntor för att dansa och kommunicera med sina förfäder. Sedan går de ut på jakt efter Mörkrets varelser med brutal beslutsamhet. Detta instinktiva dödande ligger djupt nedärvt i deras blod, och i krigstid eller när de får syn på vad de kallar ett monster (t. ex. en orch eller ett troll), kan beijabarhövdingar återgå till sina björnsläktingars levnadssätt.

5 TILL SPELLEDAREN

När du använder denna modul i ditt spel kan dess beskrivningar av platser och personer inspirera till alla möjliga slags äventyr. Här hittar du många idéer till din kampanj. De kräver dock att du tänker ut många detaljer själv.

5.1 ROLLPERSONER

Här finns förslag på olika rollpersoner som kan dyka upp i regionen, antingen som spelares rollpersoner eller som SLP. Om du låter spelarna använda dessa idéer kan de få långsiktiga mål som passar i en kampanj med många äventyr.

- En ung skogsman önskar rensa sydöstra Mörkmården från faror för att skydda de flyktingar från Pesten som har flytt in i skogen. Han samarbetar med beijabar alldeles norr om Skogestad.
- En alv från Lórien hör talas om att nordmännens välde i sydöstra Mörkmården håller på att försvagas och dö ut och tar då med sig en grupp alver tillbaka till Mörkmården i hopp om att finna Angalaladhs gamla alvring.
- En ättling i rakt nedstigande led till Vidugavia vill samla de skingrade nordmännen och driva Gondors män tillbaka över Floden för att upprätta ett nordmannarike öster om Anduin.
- En annan ättling till Vidugavia vill ena nordmännens stammar för att driva ut österlänningarna från Rhovanion.
- En dvärg från Järnbergen kommer till Dol Guldur till följd av en dröm, i vilken han har fått veta att en klok gammal dvärg fortfarande hålls fängslad av orcherna i berget.
- En fågelskötare, assistent till Radagast, stannar kvar i Rhosgobel när trollkarlen börjar sina årliga vandringar. Hon hoppas kunna avvärja en grupp orcher, som väntar i skuggorna och som belägrar Rhosgobel.
- Ledaren för en grupp nordmän från Slätterna vill utforska Dol Guldur och ta reda på dess invånares sanna natur.
- En hob vandrar in i Mörkmården för att lära sig vilka örter som har magisk kraft och om några skulle kunna fås att växa vid hans hem.
- En nordmannahövding uppbådar, tillsammans med Gondors härskare, nordmännens styrkor mot invasioner från öst, men tror att Besvärjarens varelser är de farligaste fienderna och planerar för att förgöra dem.

5.2 ÄVENTYRSIDÉER

I detta avsnitt hittar du kortfattade uppslag till olika äventyr. De är uppdelade för olika folkslag.

5.2.1 FÖR SKOGSFOLK

- Skaffa fem lådor dvärgspik för att renovera Skogestad, som nu sviktar under tyngden av flyktingar.
- Byt till dig 75 kg korn från Talath Harrochs nordmän mot de varor som finns tillgängliga hos din familj.
- Besök den mystiske Radagast för att skaffa medicinalväxter som kan rädda fler barn från att dö av en hudsjukdom som följer på Pesten.

5.2.2 FÖR BEIJABAR

- Fånga, bota eller döda ett dresserat bergslejon som löper amok.
- Spana efter mörkerbestarnas boningar. Dessa rapporteras ha hemsökt skogen vid Emyn Guldur.
- Avvärj anfall av människor från öster, vilka försöker stjäla djur och göra dem till slavar på nyss uppförda nybyggen sydost om Gamla skogsvägen.
- Eftersom behov finns av mera spindelväv till gardiner och mattor, försök bli vän med Södra Mörkmårdens vita spindlar.
- Sök igenom skogshöjderna för att finna och hemföra ett vildsvin som komplement till den nu minskande tjänarstaben.
- Följ med beijabar när de försöker befria skogen från onda jättespindlar.

5.2.3 FÖR SLÄTTBOR

- Försvara boplatsen mot orcher.
- Slå till mot ett asdriagläger och krossa deras försök att ta nordmannaterritorium.
- Agera sändebud till en annan nordmannagrupp, t.ex. skogsmän eller beijabar.
- Leta efter underjordiska skatter, kvarlämnade av entiskorna under Bruna landet. Undersök om ryktet att entiskorna fortfarande lever och har sina boningar under Bruna landets förtorkade kullar är sant.
- Leta proviant i Dol Guldur för att fylla ut årets magra skörd.
- För att hjälpa den märklige Radagast, din farfars vän, försöker du undersöka alla viktiga krafter i Dol Guldurs djup.
- Leta efter din förlorade familj. De flydde under Pesten, medan du var på krigarstråt med Gondors armé.
- Ge dig in i skogens djup på jakt efter föda och medicinalväxter att ta med hem.
- Din stam har råkat i tvistemål med en annan nordmannagrupp om de betesmarker ni använder. En medlem av den andra gruppen har predikat en ny religiös lära och sått missämja.

5.2.4 FÖR ALVER

- Undersök ursprunget till Dol Guldurs skuggor.
- Du har hört av Radagast att en möjligen vänligt sinnad spindel bor i djupet av Dol Guldur. Den kan ha krafter som är användbara i en gemensam ansträngning att störta det onda där inne. Nu gäller det att hitta spindeln.
- Radagast har gett dig en gammal bok om nordmännens visdom, som kanske kan översätta gravstenarna mitt i Mörkmården och sålunda avslöja viktiga hemligheter om de krafter som ännu idag verkar där.

5.3 FÖREMÅL

I detta avsnitt hittar du förslag på magiska föremål som kan figurera i din kampanj. Tänk på att det står dig fritt att bygga ut och modifiera dem på det sätt som passar dig.

5.3.1 MYCKET MÄKTIGA

Rimalagon

(S. "Ljudet från många vingar".) Ett pannband av bearbetat läder drygt 2,5 cm brett, med fyra fågelfjädrar fastsatta i bronsspännan runt om så att de dinglar. Pannbandet förvandlar bäraren ögonblickligen till en av de fyra olika fågelsorter (som symboliseras av de fyra fjädrarna): sparv, kråka, liten hök och örn. Varje skepnad varar upp till tre timmar. Pannbandet kan bara användas en gång per dygn.

Fonhrad

(Rh. "Snabb huggtand".) Ett spjut av sällsynt dyr-trä (ett mycket hårt, svart träslag) med gyllene spets. Det kan slungas mot mål från upp till 30 meters avstånd utan något avståndsavdrag. Spetsen glöder med ett gult ljus inom 30 m från orcher. Dessutom återvänder det till kastarens hand efter att ha gått 30 m eller träffat ett föremål (vilket som än inträffar först).

Hollenilon

(S. "Stigstängaren".) Skenbart bara en 150 cm lång ekstav. Den kan dock aktiveras genom att man slår ena änden mot marken. Då blockeras stigen bakom stavens bärare av växter i 24 timmar eller tills den slås mot marken igen, oavsett vegetation. Naturligtvis beror blockeringens effektivitet på mängden av växter som finns i närheten. Bäst är att använda staven i skog eller där det finns rik växtlighet. Då stängs stigen av effektivt och göms, även om den varit helt tydlig tidigare. Staven rensar också effektivt den mesta växtligheten framför innehavaren om han rör sig genom tät buskvegetation, och den deaktiverar Skvallergräs.

Suimbalmynas

(Rh. "Eviga tankar".) En stor bok med träpärmar prydda med inläggningar. Den gick förlorad för länge sedan.

SRR: Innehåller en runa för varje besvärjelse inom magiriket Jordmagi. EDD: Innehåller en runa för varje besvärjelse inom skolan animism.

Runorna är permanenta och återanvändbara.

5.3.2 KRAFTFULLA

Angbor

(S. "Järnnäve".) En handske av stålnät och överlappande plattor. Den ger bärarens knytnäve en stridsklubbas effekt. Den är vare sig till nytta eller hinder när man använder andra vapen.

Collohwesta

(S. "Vindarnas mantel".) Grå alvmantel som används för att gömma bäraren (SRR: +80 orörlig, +20 vid rörelse, EDD: +16 orörlig, +4 vid rörelse). Om bäraren faller bromsar manteln fallhastigheten till ett lövs dalande. Medan bäraren singlar till marken är han dock utsatt för vindens krafter och kan, vid stark blåst, fara iväg ordentligt.

Galadilin

(S. "Trädet som gömmer".) Denna krage är tillverkad av tolv rektangulära rundade bitar av fint ekträ omkring 2,5 x 3 cm, sammanfogade med silverlänkar. Det tillåter bäraren att smälta in i ett levande träd en gång per dag. Detta innebär, att han kan gå in i trädet och vara gömd där och även se ut genom trädet och kasta besvärjelser på sig själv. Han kan vara i trädet, så länge det är önskvärt, men när han en gång går ut från trädet, kan han inte komma in igen förrän efter vila.

5.3.3 MÅTTLIGA

Yulmita

(Q. "Gnistrande bägare".) En liten, vacker bägare av odekorerat tenn (volym 150 ml). Yulmita renar, upp till tre gånger per dag, vatten som hälls i den från *alla* föroreningar.

Angol

(S."Järnmantel".) En dräkt av magiskt, lätt läder, som inte belastar bäraren på något sätt. Den passar alla människor och alver. Består av en jacka, byxor, kängor, handskar och pannband. Alla delar måste bäras för effekt.

SRR: Angol räknas som hårdläder med arm- och benskenor och hjälm. EDD: Angol räknas som nitläder över hela kroppen.

Dalrim

(S. "Många fötter".) Kängor av mjukt läder, som vid tanken därpå kan fås att lämna vilket djurspår som helst, som bäraren önskar. Hans gång ändras så mycket att t.o.m. en erfaren spårare kan få det svårt att urskilja dessa spår från äkta djurspår.

Dalicor

(S. "Cirkelfötter".) Kängor till synes identiska med ovanstående, men med andra krafter. De skapar antingen fotspår som går i önskad riktning (t.ex. verkar det som om bäraren går i motsatt riktning.) eller så åstadkommer den inga spår alls. Bäraren har möjlighet att vara spårlös även på mycket mjukt underlag.

6 HISTORIA

Detta avsnitt ger en bild av södra Rhovanion genom Tredje åldern och inkluderar material, som ger dig valfrihet i fråga om tidpunkt för din kampanj.

Entiskorna

Det fanns en tid när fåglarna sjöng ljuvt och blommorna spirade i området: entiskornas tid. De älskade allt smått som växte och lärde ut åkerbruk till människor och kanske även hober.

Under Första åldern — ingen vet riktigt när — lämnade enterna och deras hustrur sitt fädernesland Beleriand och vandrade österut till Eriador. De vandrade omkring där i århundraden och rörde sig sakta söderut och österut, tills de kom genom bergspasset nedanför Isengård och närmade sig Anduins stränder.

De skildes åt, och enterna blev kvar i Gamla skogen, medan entiskorna valde att gå över Anduin. Där anlade de trädgårdar mer storslagna än någon skådat förr eller senare. Yppiga fruktklasar hängde ner från vinrankorna. Nektarns söta doft svävade i luften. Man kunde nästan höra samklangen mellan jorden, vattnet och luften. Resultatet av denna samverkan kunde man alltid se, tack vara det speciella handlag entiskorna hade med allt växande. De få människor som bodde här då lärde sig jordbruk av entiskorna.

När enterna väl hade övergivit sina fruar, rotade de sig sakta i Stora Västra skogen (som en gång sträckte sig från Fangorn och Celebrants slätt till Gamla skogen i Eriador).

I deras frånvaro försvann gradvis de band entiskorna hade med enterna. Ingen vet exakt vad det blev av dem, inte ens deras makar. Många talar om, att "rörliga träd" ibland setts i Eriador, andra att de flydde till Östern när Sauron ödelade deras hem. Vissa tror att de flyttade under jorden för att leva i sitt eget element.

Man kan kanske gräva i Bruna landet i dag och fortfarande hitta bevis på entiskornas existens. Spåren av deras trädgårdar har dock gått förlorade på dessa förtorkade kullar längs Anduin söder om Mörkmården, ett område som blev förött under Andra Åldrens sista dagar. Bara de eroderade bergveck som en gång var terrasser, ger en antydan om de gröna täppor som en gång förskönade detta land. Utan entiskornas skickliga handlag och varma kärlek kunde ingen växtlighet längre leva här. En del säger, att om bara enterna kom tillbaka med sina sångar till himlen och vindarna, skulle entiskorna uppenbara sig igen och Bruna landet åter grönska.

Tredje Ålderns början

För människorna i södra Rhovanion var livet blomstrande och lyckosamt. Stadigt väder och rikliga skördar kännetecknade denna tid. De övergivna fälten nedanför Vaden härrör från denn tid, och dessa trakter och Thórlorien livnärde många — inte bara de som bodde i närheten, utan även de alver och skogsmän och slättfolk som bytte till sig jordbruksprodukter. Många såg hur bra man kunde ha det i Rhovanion och slog sig ner där. Från Eriador kom kärva nordmän, vänner till dúnedain och beviljades mark i de områden som kuvats av Gondors kungar. Ut från själva Gondor gick en ständig ström av jordbrukare, som korsade Anduin på jakt efter öppet, fritt land. Alla dessa smälte samman med den ursprungliga befolkningen och bildade kärnan i Talaths Harrochs bofasta befolkning.

De två människogrupperna från norr och söder hade olika kultur, politik och språk, men handel och samfärdsel hade de gemensamt, och fred rådde mellan dem under Tredje ålderns tidiga århundraden. Skogsmännen reste söder om skogsvägen, de få beijabarfamiljerna hjälpte till med bevakningen av Anduins övergångar och de nya vägarna från deras spridda gårdar längs skogskanten. I Gröna skogen levde alverna lyckligt. Trots att de inte förstod varandra särskilt väl levde alver och människor i fredlig samexistens.

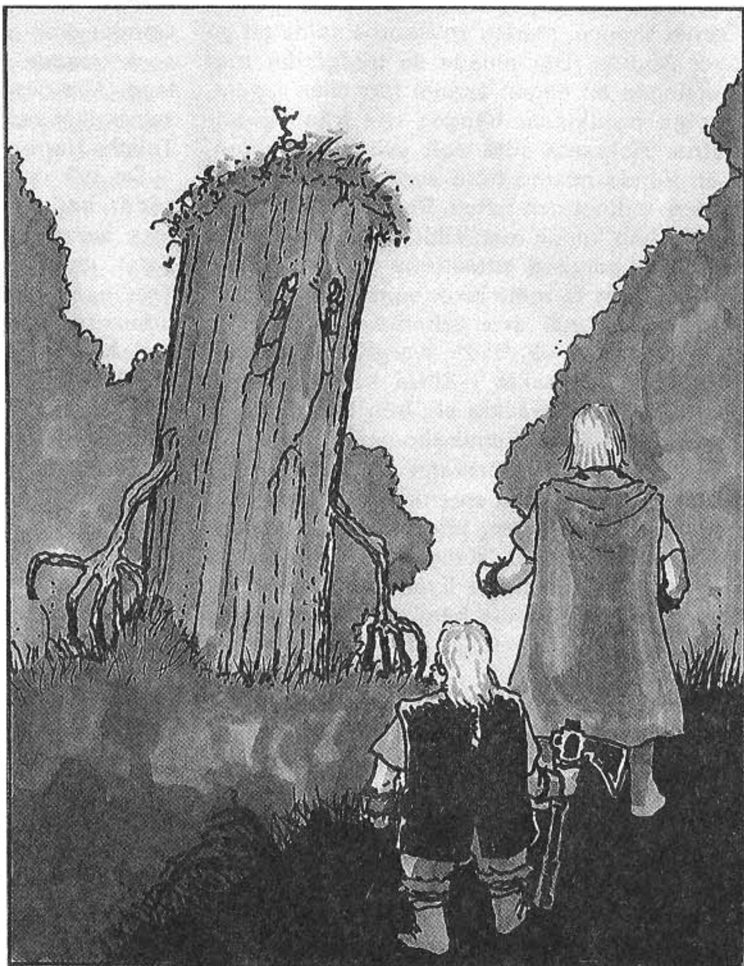
Skuggans ankomst

Lång tid efter det att Bruna landet hade antagit sin färgton, inträffade andra förändringar i södra Rhovanion. Galadriel, vars inflytande strålade utåt från Lórien till och med in i Grönmården, såg de första molnen från öster. Hittills hade Grönmården varit ett lyckligt hem för alverna. Åren, årtiondena, alla smälte de samman och tiden hade inte så stor betydelse då — inte förrän molnen började mullra och nya fiender uppenbarade sig.

Galadriel kunde inte förklara för andra de förändringar hon kände, men hon fick sakteliga en insikt om hur hennes eget maktområde krymte i och med ankomsten av en annan makt till riket. Alvernas sånger i Grönmården dämpades på ett oförklarligt sätt. Skördarna på Slätterna minskade mystiskt. Kring 1100 upptäckte Galadriel att hon inte hade något inflytande bortom skogens västra kant. Många alver flyttade tillbaka över floden till Lórien. Föga anade de, att de därigenom underlättade utbredningen av deras värsta mardröm. Det onda som hade kommit till Dol Guldur var Ringarnas Herre.



Sauron hade skickat ut sina nazgûler från öster för att leta upp en passande plats varifrån han kunde erövra Västern, och ringvålnaderna genomsökte noggrant Nakna berget. Deras Herre fann att det var en utmärkt tillflyktsort. Alverna daterade senare Saurons ankomst till omkring 1050. Men ingen kände till det när det skedde. Amon Lancs dvärgar hade ju redan flyttat till Khazad-dûm och bergets innanmäte stod öde sedan länge.



Fortsatta strider

Krigen mellan Gondor och österlänningarna fortsatte i Rhovanion med avbrott enbart för Pestens härjningar. Mot slutet av Tredje Älderns andra årtusende blev det nya bataljer och under hundra år var södra Rhovanion skådeplats för det stora kriget mellan Gondor och Vagnsryttarna.

Under alla dessa krig var det ingen som såg den mindre händelse som skulle innebära början till Rhovanions rensning. År 2063 beslöt Gandalf att stiga ner i Dol Guldurs djup. Sauron flydde då österut, och Gandalf började förstå vidden av de onda ting som skett utan Rhovanions invånares vetskap. Det tog dock nästan tusen år innan hans observationer gav resultat

Tredje årtusendet

Med varje år som gick växte Mörkerfurstens styrka, och hans fiender blev färre. Vid slutet av tredje årtusendet sträckte sig Mordors skugga över större delen av Midgård. Arnor hade fallit och Eriador hade blivit ett land med få vägar eller städer. Gondor var mycket försvagat; kungarnas ättelinje slutade med den ogifte Earnur 3Å 2050, och rikshovmästarna regerade i stället. Dúnedain retirerade över Anduin och lämnade Talath Harroch till Saurons österländska tjänare. Gondors bundsförvant Saruman började anträda sin egen mörka väg och sökte efter den försvunna Härskarringen.

Ringens Krig och en ny era

Sauron av Mordor sände arméer till de fria områdena öster om Dimmiga bergen. Rhovanion såg horder av orcher och österlänningar, troll och haradrim, vargar och mumakil. Skuggan växte sig starkare, ändå tills Frodo tog ringen till Domedagsklyftan och beseglade Saurons öde.

Därefter begav sig härar ledda av Celeborn och Thranduil till Dol Guldurs citadell och rensade södra Rhovanion från ondskan. Fjärde Åldern kom med en ny, skön gryning. Den skog som så länge hade kallats Mörkmården, genljöd av sång från alla de fåglar som hade överlevt tack vare Radagast den brune. Många alver kom tillbaka över Anduin från Lórien och gjorde åter anspråk på skogen och gav den namnet Eryn Lasgalen. Nordmännen på Slätterna började njuta av rika skördar. Skogsmännen och beijabar kunde sluta oroas för attacker. Dol Guldurs grepp hade försvunnit, sedan dess murar hade rivits av Galadriel.

Det tog dock alver och människor lång tid att rengöra berget från den stank och de onda föremål, som var kvar från de mörka tiderna. Sägnen berättar faktiskt, att Mörkrets tjänare åter har gjort anspråk på grottorna under jorden. Men Ondskans tjänare har minskat i antal (åtminstone för tillfället) och den skada de kan åstadkomma nu, sedan Sauron fällts, är liten i jämförelse med den terror de utövade när deras handlingar styrdes av Ringherren

6.1 KRONOLOGI

Andra åldern

Entiskorna går över Anduin och bosätter sig i östra delen av dalen. De lär människorna åkerbruk.

Senare överger entiskorna sina trädgårdar, som förfaller och till slut blir kända som Bruna landet.

Tredje åldern

ca 1-500	Nordmän anländer till Rhovanion.
ca 1-1000	Österlänningarna gör spridda inbrytningar i södra Rhovanion. Galadriel utsträcker sitt inflytande till Mörkmårdens södra utlöpare.
2	Den Enda Ringen glider från Isildurs finger ner i flodens djup och han dräps av orcher. Från denna viloplats börjar Ringen utöva ett kusligt inflytande på land och folk runt omkring.
489	Anardils son återvänder efter att ha gjort anspråk på stora landområden öster om Anduin.
492	Anardils död. Hans son kröns som Ostoher.
500	Österlänningar invaderar Gondor. Minas Anor byggs.
541	Ostohers död. Hans son Tarostar driver tillbaka österlänningarna och krossar dem med hjälp av nordmännen.
667	Tarostar dödas i strid med en ny grupp österlänningar. Hans son Turambar hämnas hans död.
748	Atanatar I underkuvar helt barbarerna och Gondor utkräver skadestånd.
1050	Utan att Grönmårdens invånare vet om det, går Sauron in i Amon Lanc, döper om det till Dol Guldur och gör det till utgångspunkt för sina operationer. En skugga tätnar i Grönmården, som många börjar kalla Mörkmården.
1226	Hyarmendacil II dör. Fred i Ta-

lath Harroch.

1248 Med hjälp av Rhovanions kung Vidugavia besegrar Romendacil II Rhûns österlänningar och knyter banden hårdare mellan Gondor och södra Rhovanion.

1253 Valacar, son till Romendacil II och sändebud i Rhovanion, gifter sig med Vidugavias dotter Vidumavi. Strax efteråt föds deras son Vinitharya.

ca1300 Den sista hoberätten som gick över Dimmiga bergen, stoorerna, lämnar Anduindalen. Harfötterna och fallohiderna har redan styrt kosan västerut.

ca 1400 Fienderna till Valacars arvinge växer i antal. De ogillar hans blandade blod. De leds av Romendacils ättling Castamir. På annat håll går många stoorer åter över bergen och slår sig på nytt ner på Anduins västra sida vid Ljusa fälten.

1432 Valacars död. Krig utbryter och Ättefejden börjar. Eldacar (Vinitharya) belägras i Osgiliath.

1437 Eldacar tvingas fly till Rhovanion. Hans äldsta son Ornendil blir tillfångatagen och dödad.

1447 Eldacar återvänder, slår Castamir, driver dennes styrkor till havet och tvingar dem att fly till Umbar.

1635-36 Pesten drabbar Gondor och södra Rhovanion.

1656-1944 Ständiga strider mellan vagnsryttarna i öst och Gondor med Rhovanion som krigsskådeplats.

1857-99 Eothraim och andra nordmannagrupper flyr från Rhovanion och slår sig ner längs Anduin mellan Iach Iaur *(S. "Gamla vadet")* och Ljusa slätterna.

1977 Éothraim leds norrut av Frumgar. De slår sig ner nära Anduins källor nordväst om Mörkmården.

2050 Slut på Gondorkungarnas ättelinje. Hädanefter regerande rikshovmästare.

2063 Gandalf försöker avslöja Dol Guldurs Herre, men Sauron undkommer.

2460 Sauron återvänder till Dol Guldur.

ca 2460 Balchoth, ett förbund av österlänningar, går in i södra Rhovanion och börjar trakassera invånarna i Anduins dalar; till slut går de till direkt anfall mot Gondors utposter vid gränsen.

2463 Sméagol får tag i Ringen.

2510 Balchoth går över Anduin och invaderar Calenardhon. De tillintetgörs av Cirion av Gondor med hjälp av éothéod på Celebrants slätter. Éothéod flyttar söderut och slår sig ned i det som senare kallas Rohan.

2841 Thrain tillfångatas och hålls fången i Dol Guldur. Den sista av de Sju ringarna tas ifrån honom.

2850 Gandalf går åter in i Dol Guldur. Denna gång upptäcker han Sauron i dess djup. Trollkarlen talar även med Thrain innan denne dör.

2941 Vita rådet driver Sauron från Dol Guldur.

2951 Mörkerfursten sänder tre av sin nazgûler tillbaka till Dol Guldur.

3019 Efter Ringens krig leder Celeborn och Galadriel en armé ut ur Lorien till södra Mörkmården, där alverna förgör resterna av de onda invånarna, och lägger hela Dol Guldurs fäste i ruiner.

6.2 ÄVENTYR I OLIKA EPOKER

Den viktigaste tidpunkten i denna modul är 3Å 1640, strax efter Pesten. Det är en period av återhämtning, när Gondors grepp är relativt svagt och när folken i Rhovanion drabbas av splittring och svårigheter. Närvaron av österlänningar ger en viss spänning. Man måste ta itu med uppgiften att bygga upp, återförena och försvara civilisationen.

Saurons roll som Besvärjaren bidrar till en hel del extra spänning. Hans fruktansvärda tjänare söker uppnå tre ting: att ge sin Herre en trygg boning, att upprätthålla kommunikationerna med Häxmästaren i Angmar och att lägga grunden till den slutliga erövringen av Rhovanion och de näraliggande regionerna.

Denna dramatiska atmosfär är idealisk för äventyr och tillåter stor flexibilitet. Dock kan en annan period fascinera SL och/eller spelarna mera. I så fall, läs helt enkelt materialet för att få en överblick över landet och kulturerna; använd sedan kronologin för en klarare bild av de viktigaste händelserna i andra områden. Tolkiens egna verk är också en god hjälp.

6.2.1 BÖRJAN AV TREDJE ÅLDERN

De första fem hundra åren av Tredje åldern ser ankomsten av stora grupper nordmän från Eriador till Västern. Dessa folk kommer i vågor och slår sig ner i olika områden och får i sin tur urinvånarna att flytta på sig. De flesta inbyggarna kom på inbjudan av Gondors kung, ty landet var öppet och det var Södra Kungariket som gjorde anspråk på det. Anárions arvingar ville belöna sina allierade nordmän för deras hjälp mot Sauron under Andra åldern.

Under tiden har Sauron — eftersom han har förlorat Ringen — tillfälligt blivit "indisponerad", hans kropp har sjunkit ihop och hans försvagade ande är skakad. Han återvänder först ca 3Å 1050. Den största pressen på Rhovanion under denna period kommer från österlänningarna, en blandad grupp av ibland besläktade nomadstammar. Under denna period kretsar de främsta konflikterna omkring Gondors försök att kuva österlänningarna på Talath Harroch och nordmännens kamp att slå sig ner i ett nytt land och bilda samhällen, som kan arbeta tillsammans med varandra och med sina grannar.

Ett fåtal av Saurons tjänare finns kvar och Morgoths arv — i form av grymma odjur — förorsakar fortfarande problem, men ingen organiserad form av ondska är ständigt närvarande. Dol Guldur är fortfarande Amon Lanc, men Saurons tjänare börjar förbereda hans återkomst någon gång strax före 3Å 1000.

Mörkmården är ännu Grönmården den stora, och alvernas närvaro är stor. Den är ett ljust gränsområde, som håller på att återhämta sig från ett stort krig. Från 3Å 500 har en del nordmän blivit bofasta och börjar bygga byar och gårdar. Gondor erövrar Talath Harroch och införlivar det i Dor Rhúnen. Det mesta är bra och kampen att överleva störs endast sällan av inkräktande österlänningar.

6.2.2 MITTEN AV TREDJE ÅLDERN

Tiden 1000–1850 kännetecknas av den växande Skuggan och har noggrant belysts i denna modul. Saurons makt tränger gradvis fram. Den värsta tidpunkten är kring 1635, när Pesten sveper fram.

Under denna period blir Mörkerfurstens borg ständigt större och starkare, även om han fortfarande söker dölja Besvärjarens rätta identitet och utsträckningen av sitt dolda kungadöme. Österlänningarnas angrepp ökas efter omkring 3Å 1840, men har ännu ej nått höjdpunkten.

Åren 1854–1944 erövrar vagnsryttarna Rhovanion. Gondor överger Dor Rhúnen 1844–55 och slår till reträtt. Ett av de invaderande folken är sagatherna. Ett rike grundas 1856 av vagnsryttarna och varar till 1899, då en revolt bland nordmännen störtar det.

Vagnsryttarna tränger in igen 1944 med hjälp av variagerna och en avledande invasion av haradrim. Gondors kung stupar, men Gondor överlever och Rhovanion får pusta ut

ett slag. Perioden 1854-1944 är idealisk för äventyr i ett land med många problem. Österländska inkräktare finns överallt och Saurons styrka växer.

6.2.3 SLUTET AV TREDJE ÅLDERN

Under Tredje älderns sista årtusende är följande skeenden de mest framträdande:

1) År 2063 går Gandalf in i Dol Guldur i hopp om att avslöja Besvärjarens rätta natur, men Sauron slinker undan österut och undkommer upptäckt.

2) Sauron återvänder till Dol Guldur år 2460.

3) Ungefär samtidigt krossar balchoth nordmännen öster om Mörkmården och börjar regera i Rhovanion. De besegras i sin tur i slaget på Celebrants slätter av Gondors styrkor och éothéod. Resterna av balchoth flyr och Eorls folk slår sig ner i Calenardhon och blir Rohans ryttare.

4) År 2941 lämnar Sauron Dol Guldur, därtill tvingad av Vita rådet. Hans boningar bebos dock av Khamûl medan Sauron återuppbygger Mordor.

5) År 3019 angriper Mörkerfurstens styrkor öppet från Dol Guldur.

6) Dol Guldur "rensas" av en armé ledd av Lóriens alver.

Dessa skeenden, speciellt de som inträffar mellan 2063 och 2510 när Dol Guldur är svagare ger de bästa kulisserna för spelkampanjer i slutet av Tredje Åldern.

6.2.4 EFTER RINGENS KRIG

Efter Ringens Krig kommer en period av fred, men inte helt utan problem. Nordmännen i Rhovanion börjar återuppbyggnaden. Sauron är borta för alltid och Dol Guldur ligger helt i ruiner. Men fortfarande finns vilda odjur och rapporter om förskräckliga företeelser djupt nerifrån jorden. Saurons och Morgoths tjänare finns ibland kvar och Dol Guldurs nedersta lager är fortfarande outforskade. Det förekommer att österlänningar och grupper av orcher bråkar, och nordmännens komplicerade politik ger rika tillfällen till äventyr.



6.3 BIBLIOGRAFI

Här finns de flesta böcker med anknytning till Midgård som har publicerats på svenska. Om du har svårt att få tag i böckerna i en bokhandel bör du vända dig till närmsta bibliotek.

JRR Tolkiens böcker med Midgårda ankytning

Bilbo, en hobbits äventyr.

Sagan om Ringen, Sagan om de två tornen, Sagan om konungens återkomst, Ringens värld: en samlingsvolym

Silmarillion: Silmarillion utspelar sig huvudsakligen under Första åldern. Den inleds med världens skapelse och man följer sedan kampen mellan gott och ont och alvernas krig mot Morgoth i Beleriand. Boken är skriven i en helt annan stil än Ringtrilogien, och den är mycket mer episk och svårtillgänglig. Hela handlingen i Ringtrilogin blir kanske ett kapitel i Silmarillion.

Sagor från Midgård: Denna bok innehåller en samling Midgårda noveller och essäer som JRR Tolkien aldrig avslutade. Här finner du företeelser från Midgårds tre åldrar, däribland en beskrivning av slaget vid Isenvaden (en händelse som refereras i förbigående i Sagan om de två tornen), en redogörelse för palantirernas funktionssätt, en allvarlig novell om Aldarion, kung av Númenor, och hans drottning Erendis, berättelsen om hur éothéod kom till Rohan och en studie av Galadriels bakgrund.

Tom Bombadills äventyr: En diktsamling.

De förlorade sagornas bok: Arda skapades i Tolkiens sinne under flera decennier. När Tolkien började bygga sin skapelse, under och strax efter Första Världskriget, så såg den annorlunda ut än den version man möter i Ringtrilogien. Denna bok innehåller sådant Tolkien skrev under 1920-talet; det rör sig om förstadier till det Midgård som finns i Ringtriologien och det är mycket man inte känner igen och som Tolkien senare ändrade.

Böcker med Midgårda anknytning av andra författare

Carpenter, Humphrey, **J.R.R. Tolkien: en biografi**

Day, David, **Tolkienbestiarium.** Detta är en illustrerad genomgång av alla de märkliga varelser Tolkien skapade.

Kocher, Paul H. **Tolkiens sagovärld.** Denna bok innehåller akademiska studier dels av Midgård och dels av andra skönlitterära verk av Tolkien.

Svensson, Ingvar, **Tolkiens Midgård: en uppslagsbok**

Arda-sällskapet är en svensk litteraturvetenskaplig sammanslutning som publicerar **Arda**, en årsskrift om Tolkiens verk. Den innehåller lärda artiklar, dels om företeelser i Midgård och dels om Tolkiens verk ur ett litteraturvetenskapligt perspektiv. Arda finns på många bibliotek.

Professor Åke Ohlmarks har skrivit ett par böcker om JRR Tolkien och hans verk. Dessa böcker är tyvärr mycket otillförlitliga hafsverk och innehåller mängder av sakfel och rena dumheter. De är knappast värda att läsas.

6.3.1 TOLKIENSÄLLSKAP

Det lär finnas Tolkiensällskap i Stockholm (*Forodrim*), Uppsala, Malmö (*Angmar*), Linköping och på Gotland (*Celemith Falas*). Dessa studerar Tolkiens värld och ägnar sig åt den på annat sätt.

Kontakta fritidsförvaltningen i någon av dessa kommuner om du vill ha mer information.

6.3.2 SINKADUS

Äventyrsspels tidning Sinkadus utges med sex nummer om året. Den handlar om rollspel och tar ofta upp olika Midgårda ämnen i artiklar. Då och då innehåller tidningen äventyr som hör samman med de olika Midgårdsmodulerna. Där finns också möjlighet att få svar på frågor om rollspel i Midgård.

Det går utmärkt att prenumerera på Sinkadus. Kontakta Äventyrsspel för att få reda på vad det kostar.

Äventyrsspel
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

INDEX

MIDGÅRD 3

